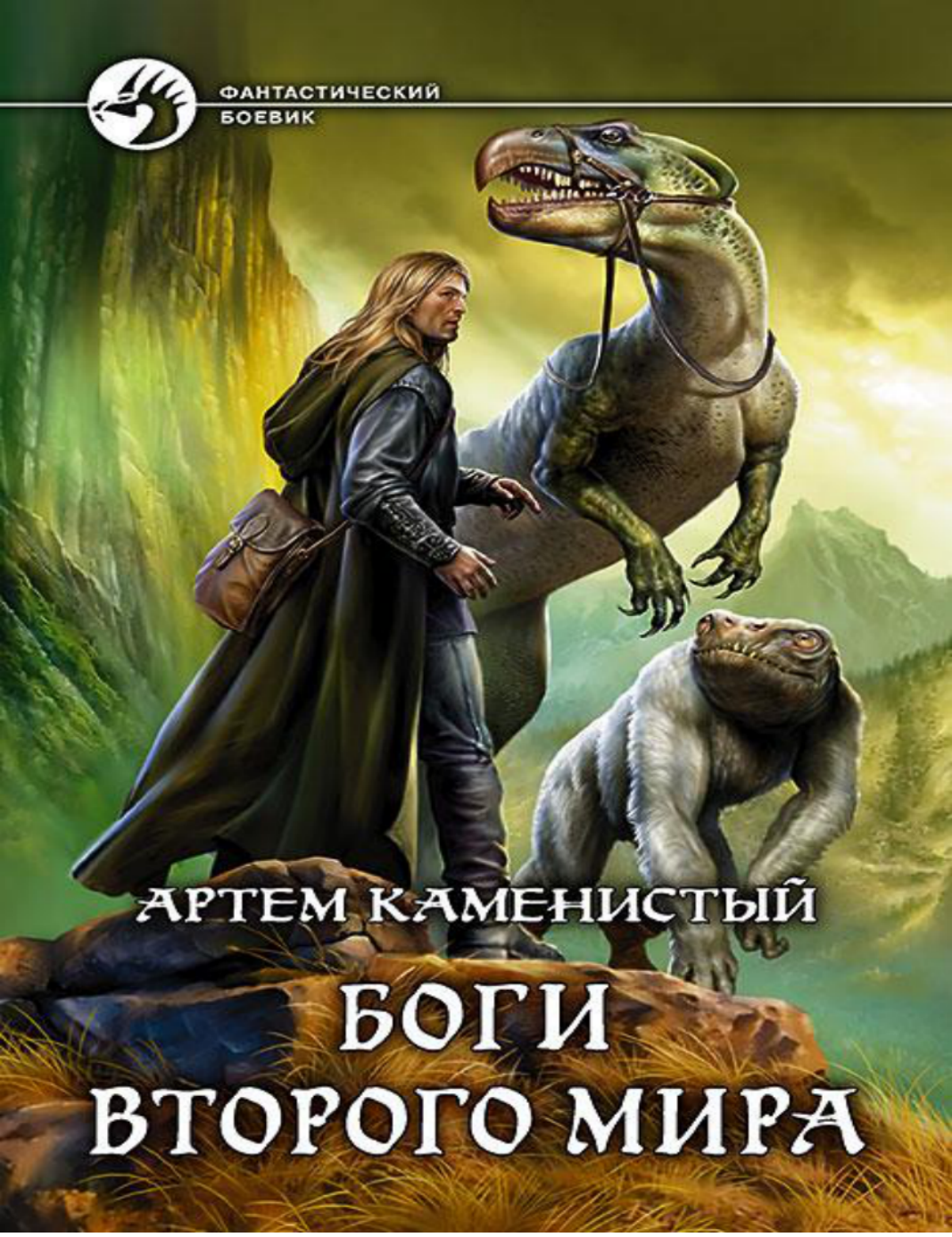
ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
БОЕВИК
АРТЕМ КАМЕНИСТЫЙ
БОГИ
ВТОРОГО МИРА

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Второй Мир — виртуальное пространство без нерушимых границ и строгих законов. Полная свобода действий в расплывчатых рамках игровых условностей. Плати и наслаждайся, а остальное не твоя забота, за всем проследят искины последнего поколения. Они не способны ошибаться, их нельзя подкупить, они ни на шаг не могут уклониться от главных правил Второго Мира. Так что будь спокоен: твой игровой процесс под надежным присмотром.

Вот только так ли уж всесильны искины надсети? Тогда почему они исчезают один за другим и лучшие умы корпорации не могут выявить причину столь глобальных сбоев? И как можно быть спокойным за свой игровой процесс, если владельцы игровой вселенной оставили для себя множество недоступных рядовым игрокам лазеек? В том числе и немыслимую — одной атакой укрытого на технической локации монстра можно уничтожить любого игрока как в виртуальном, так и в реальном мире.

Те, кто стоит за кулисами Второго Мира, в игры не играют. Все куда серьезнее.

- Артем Каменистый
  - Глава 1
  - Глава 2
  - Глава 3
  - Глава 4
  - Глава 5
  - Глава 6
  - Глава 7
  - Глава 8
  - Глава 9
  - Глава 10
  - Глава 11
  - Глава 12
  - Глава 13
  - Глава 14
  - Глава 15
  - Глава 16
  - Глава 17
  - Глава 18
  - Глава 19
  - Глава 20

    - Глава 21
    - Глава 22
- notes
    - 1
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5
    - 6
    - 7
    - 8
    - 9
    - 10
    - 11
    - 12
    - 13
    - 14
    - 15
    - 16
    - 17
    - 18
    - 19
    - 20

Артем Каменистый
Боги Второго Мира

Глава 1

Кусты были так себе. Пожелай собака средних размеров спрятаться в них, ей бы пришлось столкнуться с нешуточными трудностями: жидковаты, понизу листвы практически нет, да и выше она не сказать чтобы пышная. Травы под ними почти не было, так что помощи в маскировке от нее тоже не дождаться. В общем — не самое лучшее место чтобы надежно укрыться.

Габариты у Роса побольше, чем у собаки не то что средних, а даже крупных размеров, и, тем не менее, для укрытия он выбрал именно это место. А что ему оставалось делать, если поблизости ничего более подходящего не наблюдалось, а счет шел на секунды. Стайка тварей, неожиданно выскочившая из-за рощицы слева, на оставила выбора. Бежать от созданий которых разработчики игры наделили конечностями рекордной длины — плохая идея. На открытой местности эти «длинноноги» догонят за минуту, и это при условии если не будут торопиться.

Уж Рос насмотрелся на всяких созданий Второго Мира, так что по одному лишь внешнему облику может определить на что они способны.

Слабых противников в этой местности он уже второй день не встречал, и надеяться на то, что именно эти окажутся ему по зубам, не стоило. Расстояние не позволяло определить детали вроде уровней и хоть каких-нибудь характеристик, но игровая логика подсказывала: монстры размером с упитанного бычка, это серьезная проблема. Даже игроку сотого уровня непросто с таким справиться, а Рос до этой планки серьезно не дотягивал.

Со стаей и сто пятидесятому не рекомендуется связываться.

За пять дней пути Рос много чего пережил. Уничтожил несколько десятков монстров, из которых тринадцать было новых, за них дали набор неплохих достижений. Пару раз при этом находился на волоске от смерти, спасаясь за счет неплохой экипировки, высоких характеристики и набору разнообразных заклинаний. Особенно выручала способность самолечения. Открыл неизведанные территории, ведь не всегда было возможно продвигаться по прямой, указанной на карте, да и его способности позволяли тщательно документировать почти все, на что падал взгляд. А с помощью нового драгоценного Куба Преобразования создал шесть предметов, аналогов которых во Втором Мире не имелось, за что тоже получил много чего полезного.

Один из предметов: браслет, вышел очень даже недурственным, Рос рассчитывал получить за него никак не

меньше семи-восьми тысяч золотом, а может даже все десять.

Всякое случалось по пути, но даже в самых трудных ситуациях нить его игровой жизни не прерывалась. Он ухитрялся не встревать в ситуации, откуда оставался лишь один выход: на перерождение. Осторожность, внимательность, толика везения: шаг за шагом он приближался к цели, ведь смерть, это неизбежный полет назад, на рудник Агитрика, на старт. И получится, что пять дней потеряно. Кто знает, вдруг правители Запертых Земель выдали аналогичное задание и другим группам? Если им повезет больше, то Рос зря надрывался все это время.

Если твари его заметят, придется начинать заново. Остается молиться на хлипкие заросли и прилично прокачанную маскировку.

Ну и шевелиться не стоит. И моргать. И дышать надо через раз, а лучше через два.

Перед глазами едва заметно шевелился один из немногих листиков, что зеленили низ куста. Несмотря на полное отсутствие ветра, он непрерывно подрагивал, будто его, как и Роса, колотила нервная дрожь. Оливкового оттенка, сильно вытянутый, заостренный, похож на ивовый. Отчетливо различалась центральная длинная жилка, от которой разветвлялась сеть тончайших вспомогательных. На основании бугрилась красно-бурая «бородавка» размером со спичечную головку. Она выглядела столь чужеродно, что даже бесконечно далекий от ботаники человек мог догадаться, что это какая-то болячка, или гнездовье паразита.

Рос как-то отстранено удивился. Раньше он не очень-то обращал внимание на подобные малоинтересные мелочи, детальное отображение древесного листа и мучавшего его недуга поражали. Для игрового процесса не играло роли, есть ли на нем жилки, и насколько сложна их система, не говоря уже о прочих. Но силы, управляющие миром, считали иначе, не пренебрегая даже самыми бесполезными мелочами.

Интересно, что будет, если взглянуть на этот лист через окуляр микроскопа? Разглядишь клетки? А дальше? Мембраны, ядра? А еще дальше? Молекулы? Атомы? Протоны и нейтроны? Кварки, или что там должно быть в самом конце?

Не самые своевременные мысли, но голове не прикажешь, почему-то именно об этом решила задуматься.

Мобы, тем временем, не торопились уходить, затеяв в паре сотен шагов от укрытия Роса непонятную возню. Несколько, держась тесной кучкой, упорно долбили сухую землю громадными утиными клювами, помогая массивными передними лапами, вооруженными короткими толстыми когтями. Остальные,

обступив их со всех сторон, не шевелились, внимательно наблюдая за странной деятельностью сородичей.

В тот миг, когда Рос в очередной раз отвлекся на созерцание листвы укрывавшего его кустарника, случилось нечто неожиданное. Из ямы, которую успели вырыть мобы, взметнулся столб из пыли и комков земли. Росу, незнакомому с военным делом, показалось, что там взорвался снаряд, не хватало лишь грохота и пламени с дымом. Основная масса мобов, до этого стоявшая без движения, одновременно сорвалась с места, шустро набросивших на что-то, скрывавшееся под землей. Несмотря на приличное расстояние по ушам ударил пронзительный визг, полный смертельной боли и страха, после чего он затих так же мгновенно, как и возник.

Стая минут пять провела в яме, сбившись в почти монолитную колышущуюся кучу. Затем мобы, перестав суетиться, с ленцой потянулись в сторону рощи, вскоре скрывшись из виду.

Рос помнил поговорку, что именно любопытство сгубило кошку, но продолжать путь, не узнав, что именно заинтересовало тварей под землей, не мог.

Выждав около получаса и убедившись, что ничего подозрительного не происходит, он осторожно подобрался к месту раскопок и взглянул вниз.

На дне ямы обнаружился провал с ровными стенками, дно его было завалено комьями упавшей сверху земли и обломками чего-то, похожего на светлую керамику. Или, скорее, скорлупу гигантского яйца. На этом мусоре лежал скелет неведомой твари. Размером с корову, а то и больше, с длинным тончайшим хвостом рептилии или крысы, шестью конечностями и крошечной плоской головой. Ничего подобного Рос никогда не видел, но, судя по габаритам, клыкам и когтям, встреча с подобным созданием не могла закончится ничем хорошим.

Спустившись, коснулся окровавленного костяка.

«Детеныш нелетучего айга. Внимание! Вы обнаружили останки существа, отсутствующего в мировом бестиарии! Вы зарабатываете поощрение: +1 ловкость. Для получения награды за открытие нового существа обратитесь в Академию Магии. Закрыто достижение: неутомимый исследователь монстров. Бонус достижения: +3 наблюдательность, +2 перенос грузов, +1 сущность вещей, + 1 удача, +1 разум; две нераспределенные единицы вторичных базовых характеристик, одна нераспределенная единица дополнительных характеристик. Открыто достижение: непревзойденный исследователь монстров. Для закрытия достижения откройте самостоятельно сорок пять монстров

отсутствующих в мировом бестиарии. Бонус достижения: случайный».

Рос усмехнулся. Пожалуй, ему и правда стоит заглянуть в Академию Магии. Не за новыми заклинаниями, хотя и про них тоже не стоит забывать — все дело в открытых мобах. Одних только простых за ним уже сорок единиц числится, а ведь даже за одного открытого полагается какая-нибудь приятная плюшка.

Что же они подарят за такой «опт»? Толстая жаба плотоядно облизнулась, рассчитывая на лакомый кусочек.

Только для начала надо как-то до этой Академии добраться…

Скелет одарил Роса набором клыков и когтей. Пусть полежат в сумке, глядишь, пригодятся на что-нибудь. Если этого самого нелетучего айга еще не открыли, значит, эти ингредиенты никто из ремесленников не использовал. Вдруг только их и не хватает для создания какого-нибудь легендарного меча.

А это что такое лежит вдалеке? На ровной как блин местности любая неровность выделяется. Не камень, и не кучка земли над кротовиной. Что-то явно необычное, если глаза не обманывают.

Когда-нибудь Рос точно пострадает, как та кошка. Сегодня ей явно не сидится, так и пытается всюду сунуть свой нос. Ну да он ведь все равно намеревался идти в ту сторону, так что любопытство не помешает планам.

Это и правда не камень, и не что-то другое, стандартное, сумевшее обмануть взгляд кажущейся необычностью. Хотя нельзя не признать, что Росу не часто доводилось видеть подобное.

Игровая смерть — целая наука. Кто-то, столкнувшись с ней, практически мгновенно улетает на место, которое выбрал заранее, но значительная часть игроков всеми доступными способами оттягивает момент нового рождения. Промежуток между гибельным ударом и воскрешением можно увеличивать ростом уровня, вкладывая очки в определенный набор характеристик, используя магические предметы с нужными свойствами и положительные заклинания от некоторых классов.

Для чего нужно растягивать краткий миг тьмы? Это очень важно, ведь, допустим, погибнув в походе от огненного дыхания ужасающего босса, ты ослабишь отряд, и, вместо того, чтобы без проблем заполучить гору трофеев, твои соратники столкнутся с разного рода неприятностями. Лишь полные нубы считают, что в таких рейдах на первом месте по важности стоят игроки, умеющие наносить огромный урон. Да, они, безусловно, нужны, но без полноценной поддержки это всего лишь смешное мясо.

Поддержка бывает всякая. Очень полезны те игроки, у

которых есть эффективные заклинания воскрешения. То есть быстро читаемые, снижающие посмертные потери опыта, потребляющие минимум магической энергии. Такие могут успеть поднять павшего даже за считанные мгновения. Взмах посоха, и боец снова в строю: потрепанный, с минимумом очков жизни и маны, оставшийся без баффов. Но зато живой и действующий, а не бесполезная тушка на далекой точке воскрешения.

Хозяин этого тела, похоже, очень серьезно вложился в растягивание «мига тьмы». Чтобы дойти до него, Росу пришлось преодолеть пару сотен метров, а это не такое уж быстрое дело. И сколько валялся до этого — тоже неизвестно. Скорее всего пал жертвой какого-то долгоиграющего заклинания, наносящего урон спустя секунды и минуты после применения. Или набор повреждений привел к критическому кровотечению которое не сумел остановить.

Это сильный игрок, раз его тело так долго не исчезает. И его последний бой был бы заметен издали, но ничего подобного не наблюдалось. А ведь Росу пришлось провести немало времени, прячась от тех «кузнечиков». Столько избегать полета на точку воскрешения невозможно никакими методами.

Значит три варианта: или сам пришел сюда и умер, или принесли умирать, или принял смерть покорно, не сопротивляясь. А может даже помогал себя прикончить. Но последнее крайне маловероятно, за все время игры Рос с подобным мазохистом сталкивался лишь раз.

Хотя как можно столкнуться с самим собой?

Рос как следует обернулся по сторонам, но не заметил ничего подозрительного. Даже в реальной жизни это ничего не значило, а здесь, в игре, где существует невидимость, магическая маскировка и прочее — вообще на грани бесполезности. Но немного утешило.

Тело будто только тем и занималось, что ждало Роса. Растаяло, как только подошел. А он крепко призадумался.

До этого момента ему встречались лишь монстры. Безобидные и не очень, со сложным искусственным интеллектом, но, в принципе, предсказуемые.

А теперь вот — первый игрок. А они как раз непредсказуемые. Ни один монстр не станет целенаправленно устраивать многочасовую засаду возле точки, где кто-то погиб. А вот злостный убийца запросто. Очень эффективно в случаях потери имущества. Сам убитый прибегает за вещичками, или приятелей просит помочь, но результат всегда один: в нужном месте рано или поздно появляется потенциальная добыча.

В общем, если не знаешь в чем дело, лучше не приближайся к

мертвому телу.

А Рос вот приблизился. И ценных вещиц у него навалом. Плевать, что ник его чист от крови невинных жертв, шанс потери некоторой части имущества есть у любого.

Чуть слышно зашуршала трава, выпуская затаившиеся тела узких черных тварей. Что-то вроде крыс-переростков, только носы неправдоподобно заточены и глаза выступают на коротких стебельках.

Да плевать, какие у них глаза. Крыс Росу еще во времена безнадежного нубства пришлось истребить столько, что с тех пор может сладить с ними без участия разума, на голом автоматизме.

Противников несколько, так что для начала получите Ауру Хаоса на всех. Ноги одной спутать Корнями Земли, вторую усыпить, и при этом отскочить от оставшихся двух, врезать по каждой. Одной досталось Стрелой Хаоса, другой Огненным Шаром.

Затрещала от жара трава, дернуло ногу от первого укуса. Весело!

Ничего веселого вообще-то. Рос насчет себя нынешнего не обольщался: без питомца у него нет шансов справиться сразу с четырьмя противниками высокого уровня. А других он в этих землях пока что не встречал. Но это не повод продавать свою жизнь задешево.

Стрела, Шар, Стрела, Шар. И еще раз по наглой острой морде. Но что это?! После очередной атаки противник перестал подавать признаки жизни. А вот и второй замертво свалился рядом. Как это ни странно, но Рос побеждает. Правда, полоска здоровья опасно короткая, но магической энергии еще много, с ней у него проблем нет, так что подлечиться всегда успеет.

Еще Шар, и еще Стрела. Вот и третий замер, одарив Роса цифрами опыта. А через миг упал и четвертый, но это совсем не радует, потому что сразила его не магия, а длинная белая стрела, пробившая тушку насквозь.

Игра не реальность, здесь разумом обладают не только люди, а и персоналии, управляемые искусственным интеллектом. Некоторые из них могут использовать самое разнообразное оружие, но Рос ни на миг не поверил, что имеет дело с монстром-лучником.

Только человек может терпеливо ждать, когда же ты прикончишь трех противников, чтобы безнаказанно добить последнего.

Ну а потом и тебя, у людей это запросто…

Луки — класс нужный, но, в отличии от многих старых игр, не слишком популярный. Во Втором Мире недостаточно выучить

пару умений, после чего нагибать всех противников, требуется элементарная меткость, чтобы стрела попадала в цель. И пусть процесс обучения стрельбе несравнимо проще чем в реальности, многих отпугивает даже ничтожная тень трудностей.

Лук — слишком сложное оружие, а основная масса игроков ценит простоту.

Рос рванулся влево, затем вправо, перекатился через голову, вскочил, со всех ног припустил обратно, чтобы через секунду вновь непредсказуемо изменить траекторию движения. Даже самому прокачанному лучнику непросто попадать в подвижную мишень, так что надо лишь определить местонахождение стрелка, после чего таким же «заячьим» манером удалиться в противоположную сторону.

Фигура с луком в руке возникла из ниоткуда в месте, где еще миг назад никого не было. И все бы ничего, всякие таланты в игре бывают, люди многое умеют, вот только место это располагалось в жалких пяти шагах от Роса.

С такой дистанции даже самые никчемные нубы не промахиваются.

Лук был опущен, стрелы на тетиве нет. Но это не означало, что незнакомец не намерен убивать Роса. В игре хватало и таких садистов, которые любят оттягивать момент гибели противника, особенно если полностью уверены в своей безнаказанности.

А этот уверен. Вон как радостно улыбается.

Улыбка, правда, не сказать чтобы торжествующая, а какая-то… Чуть растерянная, что ли? Или даже бессмысленная. И ник дурацкий: Мачо-Силач. Кто знает, чего можно ожидать от человека, которому нравится чтобы его так называли?

Игрок вскинул руку:

— Привет! Ты чего так носишься? Их больше нет, вон, все валяются.

Издевается, что ли? Тут ведь дело вовсе не в крысах, самое опасное существо во Втором Мире — человек.

Как, впрочем, и во всех прочих мирах.

Рос остановился, теперь всякие попытки увернуться от стрелы выглядели откровенно смешными. Вскинул руку в ответном приветствии, не забывая при этом оглядываться.

— Чего смотришь? — спросил незнакомец и сам же ответил: — Нет тут больше никого. Хорошо, что ты здесь, а то я совсем один остался. Плохо одному.

Голос и речь будто у подростка, а персонаж выглядит мужчиной лет тридцати: высокий, накачанный, с квадратным подбородком. Как-то не гармонирует.

Да и ноги будто спички, неестественно хрупкие для такого

солидного тела.

Вроде бы убивать не собирается, так почему бы не пообщаться? Первая живая душа за несколько дней, если не считать не склонных к задушевным беседам монстров. С теми разговор короткий, и обычно обходится вообще без слов.

— Как ты вообще сюда забрался?

Незнакомца простейший вопрос ввел в ступор. Неуверенно, будто клещами вытаскивает слова из самого себя, ответил:

— Ну я шел. Шел вот. И вот пришел сюда. То есть это мы пришли.

— Мы? Ты же сказал, что один остался?

— Ага. Черный Шрек еще был. Но Черный Шрек умер только что. Вот тут он лежал, ты его видел. Нас чуть не убили. Я остался, а Черный Шрек полежал немного и пропал. Не умею лечить.

— Кто его? Эти? — Рос указал на тушку «крысы».

— Что? Да нет, это мелкие, нестрашные, они выше восьмидесятого уровня не растут. Вон те, — игрок махнул в сторону рощицы, где не так давно скрылась стая «кузнечиков».

— Вы дрались с мобами у которых длинные задние ноги коленками назад?

— Мы со всякими дрались, там много разных. Сильные очень попадаются. Ты мелкий, ты туда не ходи, они тебя сразу отправят на перерождение. Вот по тем деревьям у них граница проходит. Большие мобы за нее почему-то не переступают. Удобно очень. Мы с Черным Шреком лечились и отдыхали здесь, пока ждали, а драться туда ходили. Чуть-чуть вернешься, и почти безопасно. Как ты вообще сюда забрался? Я почти сто семидесятый, Черный Шрек еще выше, поэтому нам тут почти просто было. А тебе и этой мелочи хватить должно. Вон, эти тебя чуть до смерти не загрызли.

Рос не стал уверять, что крысоподобные твари его почти не потрепали, и в помощи он не нуждался. По целому ряду причин старался лишний раз не афишировать свои разносторонние таланты, и уж обсуждать их с первым встречным точно не собирался.

— У меня хорошо прокачана маскировка, им трудно меня заметить.

— Тут даже двухсотых уровней убивают, очень много опасных мест. Не поможет тебе там никакая маскировка. Убьют тебя одного. А давай, пойдем вместе дальше. Я буду тебя защищать. Ты куда сейчас идешь? Пошли со мной, вместе весело будет.

Рос покачал головой:

— Прости Мачо-Силач, но у меня важное дело, далеко идти, тебе неинтересно будет.

— Почему неинтересно? Куда?

— В столицу.

— Круто! Я люблю города, там красиво и людей много. Но тебе точно туда надо? Там, дальше, река. С одной стороны монстры, с другой неписи[1] и разные игроки. Они все время дерутся, не дают монстрам переправляться. Там тебя убьют сразу, даже если просто рядом покажешься. Не пройти никак. Не сможешь. Очень трудно.

Рос пожал плечами:

— Значит, обойду.

— Тут будет лучше. Тут монстры прикольные. Жаль только, что Черного Шрека теперь нет. С ним просто было, без него меня быстро убьют. Я не люблю умирать. А ты?

Рос в здешней жизни умирал столько раз, что уже давно сбился со счета. Причем большей частью это были добровольные смерти. И потому ответил соответствующе:

— Я привык.

— Везет тебе. А я вот к такому никогда не привыкну. Не люблю когда темно становится. Знаешь, я пойду с тобой. Ты без меня не дойдешь. Мы и вдвоем вряд ли дойдем, ну а вдруг получится. Пошли в общем, хватит стоят, скучно уже.

— Как же ты в одиночку сюда попал? Ведь надо было пройти через тварей.

— А я с отрядом был. Собрались разные и толпой пошли. Весело было. Сперва весело, потом не очень. Жаль, все почти там погибли. Я остался, Черный Шрек и Лазурная Кошка. Нам классно было. Лазурная Кошка лечила в бою, мы могли целую толпу победить. А потом плохо получилось, убили ее, остались мы вдвоем, не успели ей помочь. Никто лечить не мог, но все равно весело было. А теперь и Черного Шрека нет. Но зато есть ты. Какой уровень у тебя? Шестьдесят шестой. Да ты тут слабее комарика. Ха-ха! Комарик. Что умеешь делать? Просто маг? Огнем жаришь?

— Ну… лечить могу, бафы есть кое-какие.

— Бафы — хорошо. Давай, вешай все какие есть и пойдем уже. Если нападут, не лечи сразу, жди, когда я им хорошенько навешаю. Потом лечи. Тогда они не кинутся на тебя сразу. Толку немного от тебя, конечно, но может и пригодится твое лечение. Я люблю когда лечат, так весело получается. Ну так чего? Идем?

Рос кивнул и пошел.

Новый знакомый, конечно, странный, но не надо забывать, что это всего лишь игра. Странный игрок на самом деле может просто дурачиться, будучи достаточно взрослым мужчиной. А может только-только отметивший совершеннолетие недалекий

паренек, и детство еще не выветрилось. Вариантов может быть великое множество. Он предложил помощь, глупо в такой ситуации вертеть носом, сейчас любая поддержка будет кстати.

К тому же он на удивление навязчив, отделаться от такого непросто.

Рос уже немало времени потерял раз за разом приближаясь к той границе, на которой продолжается нескончаемое сражение диких орд, что вырвались из теснины Запертых Земель, с отрядами неписей и игроков, пытающихся остановить вторжение. Накал борьбы там таков, что местами даже травы не осталось, не говоря уже о прочем.

Дважды Рос едва избегал смерти, опасно приблизившись к зоне сражений. Ему пришлось существенно отклониться от прямого пути к цели, проложенного на карте. Он полагал, что в районе реки должно быть потише, но Мачо-Силач уверяет обратное. Какой смысл новому знакомому обманывать? Вроде бы никакого.

Значит, придется еще сильнее отклониться от кратчайшего пути. Одиночке и даже группе игроков ничего не светит при попытке прорыва через высокоуровневых монстров орды. Их до неприличия много, они сильны и социальны, придется иметь дело с десятками и сотнями противников. Даже с прежней способностью поднимать крутых питомцев Росу при этом ничего не светило, а сейчас и подавно ловить нечего.

Ну должна же рано или поздно где-нибудь найтись хоть какая-нибудь лазейка…

Кстати о питомцах: Мачо-Силач сказал, что в этом районе монстры не вырастают выше восьмидесятого уровня. А ведь со способностями Роса он сумеет поднимать не только таких. Девяносто девятые — его нынешний предел. Поднять уровень на единичку, и получится ровно сотня. Да, такой питомец не будет прежним сверхоружием, но все же неплохое подспорье в бою.

К тому же в учебнике умений питомца есть несколько полезных записей. Значит, призванное существо можно сделать заметно сильнее.

Все не так уж плохо, у Роса появится достойный помощник.

* * *

— Спрут, мы подключились.

Человек, до этого около часа просидевший в машине безо всякого движения, неспешно поправил в ухе горошину гарнитуры, покосился на часы, вышел, почти беззвучно закрыл за собой

дверцу. При свете фонарей можно было рассмотреть, что он один из толпы, то есть ничем не выделяется на фоне других. Добротная одежда, какую можно увидеть на каждом третьем, средний рост, неброская незапоминающаяся внешность, рассеянный ни на ком не сфокусированный взгляд.

И звали его не Спрут, а Джон.

Но так его звали далеко не всегда. Впрочем, сегодня это именно его имя, в чем можно легко убедиться, изучив его документы. Это не просто хорошо сделанная фальшивка, они ничем не уступают настоящим. Если случится маловероятная полицейская проверка, патрульный, введя информацию с удостоверения в компьютер, убедится, что Джон Шеби действительно существует, и действительно является сотрудником федерального центра по борьбе с инфекционными заболеваниями. Даже фото в личном деле это подтвердит.

Джон весьма смутно представлял, чем дифтерия отличается от скарлатины, все прочие члены его группы разбирались в вопросе инфекционных заболеваний еще хуже. Но вряд ли дело дойдет до того, что от них будут требовать рассказы о подробностях службы, ведь те же полицейские разбираются в этом ничуть не лучше.

Врачи, или что-то околоврачебное — удобнейшее прикрытие для разного рода тайной деятельности. За свою жизнь Джон успел поработать на трех континентах, и нередко официальная вывеска его организации так или иначе намекала на заботу о здоровье граждан. Более того, однажды ему даже пришлось иметь дело с группой людей, являвшихся разносчиками весьма и весьма опасного штамма, из-за халатности очень некстати вырвавшегося на свободу. Спасибо, что он не распространялся воздушно-капельным путем, проблему решили быстро и без рецидивов.

Джон в тот раз лично убил шестерых.

Ему это не доставило удовольствия. Вопреки стереотипам на грязную работу не берут тех, кто от подобного в диком восторге. Такие любители могут наломать дров на ровном месте, или даже стать неуправляемыми, а это никому не нужно. Токарь не обязан любить обрабатываемые на станке детали, этот же простой принцип касался Джона и его коллег.

Сегодня им придется работать на своей территории. Такое случалось и ранее, и всегда было не по душе. И дело вовсе не в том, что законодательство, в том числе и высшее, косо смотрит на подобные шалости. Работа Джона всегда стояла над всеми законами, в том числе и теми, по которым живут рядовые жители его страны.

Проблема в мерах безопасности. Так уж сложилось, что в этой

стране к ним относятся очень и очень серьезно. Если ты хочешь, чтобы боссы остались довольны чисто выполненной работой, не засветись на камерах, которые стоят чуть ли не каждом шагу, не оставь запись в полицейских компьютерах, не раскрой свою личность на многочисленных контрольных точках.

Вставил кредитку в щель паркомата? Ты попал — тебя запомнили. Дорожная служба направила луч фонаря на твой номер? Где-то эта информация обязательно сохранится. Зарегистрированный на тебя телефон не был выключен в районе работы? Сотовая кампания сохраняет данные о привязке годами, их всегда можно поднять. На контроль можно нарваться где угодно, по поводу и без, причем обычный человек даже не поймет, что наследил как слон.

То ли дело какая-нибудь теплая страна поблизости от экватора, где весь контроль — пузатый черномазый солдафон, который забудет о тебе на всю оставшуюся жизнь сразу после того, как ты ненавязчиво покормишь его амнезию свернутой в трубочку банкнотой невеликого достоинства.

Сегодняшняя работа Джона дважды связана с защитой здоровья: по официальному прикрытию, и по объекту.

Госпиталь Святого Франциска — старое и уважаемое городское медицинское учреждение со своей службой охраны и достаточно разветвленной недавно модернизированной сетью подъездных путей, которые непросто контролировать. Впрочем, собственная безопасность следит лишь за отдельными точками, так что хотя бы на этапе приближения к объекту можно о ней не думать. Но это не значит, что можно нагло подкатывать на тачках к главному входу, ведь не стоит забывать, что даже в случае тихо проведенной операции не должны оставаться заметные следы.

А потому умники сейчас вламываются во все нужные сети делая все, чтобы ни одного упоминания о группе Джона не сохранилось в памяти чересчур поумневших за последнее время компьютеров.

К великому сожалению, их амнезию не купить за бумажные банкноты. Зато можно купить посредника или живого носителя нужной информации. Всегда есть тот, кто может помочь, надо лишь знать где искать, и иметь при себе то, чем можно его заинтересовать.

У Джона было все, ведь он работал на правительство самой могущественной державы в мире. Если этого требовали государственные интересы, она могла в любой момент обрушить град дорогостоящих крылатых игрушек на любую точку планеты, для чего в акватории всех океанов без перерывов на сон и обед дежурили флотилии ракетоносцев.

Если те же интересы требовали, чтобы в нарушение всех прав гражданина кто-то вломился в госпиталь Святого Франциска и узнал напрямую врачебную информацию, которая не попадает в компьютерные сети, обращались не к ракетоносцам, а к не афиширующей себя организации в которой работал Джон.

Сегодня стране потребовалось взглянуть на одного больного. Взглянуть глазами Джона. И потому он, широко шагая, неотвратимо приближается к нужным дверям. Камеры слежения, живые охранники, интеллектуальные системы безопасности — все ничто перед стремлением государства получить то, что ему нужно. Если при этом придется проигнорировать требования некоторых своих же законов, оно тоже на это пойдет.

Интересы государства — прежде всего. А законы слишком сложны, местами противоречивы, к тому же легион адвокатов и прочей хитроумной братии успел там много чего безнадежно запутать. Страна не может терять годы на бесконечные разбирательства, для таких случаев у нее есть меч, способный разрубить юридический гордиев узел.

Джон — острие этого меча.

Вот и нужная дверь. Она заперта, но разве можно остановить государство жалким замком? Нет, ломать не придется, ведь это может побеспокоить пациентов, и, самое главное, оставит следы. У Джона есть электронный ключ — точная копия оригинального изготовленная неизвестным умником. Вполне возможно одним из нелегальных мастеров, который обслуживает интересы уличной шпаны и понятия не имеет, что некоторые его клиенты являются вовсе не теми, кем кажутся.

В организации не так много сотрудников, нередко приходится мелкие заказы выполнять с помощью непосвященных сторонних подрядчиков.

Замок дружески подмигнул зеленым огоньком, дверь послушно распахнулась. В палате, как и в коридоре, витал стойкий запах медикаментов и дезинфицирующих средств, но к нему примешивалось и нечто новое. Масло, металл, разогретый пластик — все то, что выделяет работающее оборудование.

Работающего оборудования здесь хватало. Джон не особо разбирался в медицине, но узнать искусственное легкое несложно, как и некоторые другие аппараты которые с трех сторон сгрудились вокруг удлиненной капсулы жизнеобеспечения.

Приблизившись, прочитал лаконичную надпись: «Евгений Ростовцев». Дальше тянулись буквы и цифры идентификатора, но Джон ими не заинтересовался. Достаточно имени и фамилии, это именно тот, кто им нужен, случайное совпадение исключено.

Вот он, момент истины. Сейчас произойдет то, что должно произойти. Джон откроет капсулу, бросит взгляд на коматозного пациента, достанет телефон, звонок с которого невозможно отследить, и доложит наверх об увиденном, и государство узнает то, что хотело узнать.

После этого он останется ждать ответа. Может быть ему просто прикажут закрыть капсулу и выйти тем же путем, каким пришел.

Но это вряд ли. Джона редко задействуют ради таких пустяков. Он один из тех, кто способен выполнять куда более сложные приказы.

И не испытывать ни малейшего удовольствия от процесса смерти.

Капсула раскрылась. Джон бросил взгляд на ее начинку, неспешно достал телефон, нажал вызов, поднес трубку к уху, дождался соединения, бесстрастным голосом произнес:

— В капсуле его нет.

Глава 2

— Пузырь! Хил! Лечи давай! Не спи! Лечи!

Пузырь — нынешнее игровое имя Роса. Безвкусное, даже скажем прямо — откровенно отстойное, но дело в том что похожее он до этого ни разу не использовал. Так себе, конечно, маскировка, но не надо пренебрегать даже мелочами, если речь идет о безопасности. Прежде он уже показал себя хитроумным противником, те, кто его ищут, не в самую первую очередь будут подозревать игроков с дебильными надписями над головами.

Внешность он, само собой, тоже изменил радикально. Попытался сварганить что-то похожее на темного мага, но сделал это так, как делают не слишком оригинальные игроки. То есть взял один из стандартных шаблонов, чуть подкорректировал, и теперь он заперт в теле почти двухметрового белобрысого верзилы с выдающимся носом и квадратным подбородком. Получилась та еще пародия на некроманта.

И это хорошо. Заинтересованные игроки знают про таланты Роса и, возможно, не ожидают от него столь наглого поведения. Ведь у некромантов схожие способности, они тоже могут использовать воскрешенных питомцев. Популярный класс, ведь способны без проблем качаться в одиночку.

Враг ищет древесный лист? Так зачем выдавать его за монету или клочок бумаги, если можно легко спрятать в лесу?

В общем он планировал выдавать себя за боевого мага-некроманта, и потому в его планы не входило демонстрировать то, что при необходимости он может оказывать неслабую поддержку. Оттого некоторые бафы использовать не стал, и сейчас, когда их пара подверглась неожиданному нападению, лечил Мачо-Силача спустя рукава.

Ну не совсем, скажем так, спустя, а лишь в самые критичные моменты, отчего полоска жизни игрока держалась на опасно низкой отметке.

Эти тупые твари уже изрядно достали. По одной или по две они нападали каждые минут двадцать. Похожие на серо-зеленых гигантских тритонов они мастерски укрывались в высокой траве лесостепи, неожиданно выскакивая в нескольких шагах и сходу бросаясь в бой. Пару раз Рос находился на волоске от смерти в такие мгновения, ведь уровни у них доходили до сто шестьдесят пятого, и в первые моменты монстры кидались на ближайшую цель. Это позже, разозленные Мачо-Силачом, они висели на нем неотрывно, но до этого момента надо было как-то дотянуть.

Против единичного «тритона» Рос бы, скорее всего, справился

без особого труда. По сумме характеристик он мог дать фору даже некоторым игрокам двухсотого уровня. Вот только уровень сам по себе — не просто цифра, а некий коэффициент в том числе увеличивающий и уменьшающий урон при существенной разнице. Еще менялись вероятности промахов и попаданий, а также прохождений негативных магических эффектов. При таких немаленьких значениях парочка монстров имела высокие шансы победить Роса.

Разумеется, он не спешил демонстрировать свои странности случайному встречному и старательно корчил из себя недалекого нуба, в силу фантастического стечения обстоятельств очутившегося в месте, куда пока что смогли добраться лишь единицы игроков. Спасибо, что Мачо-Силач не проявлял по этому поводу острого любопытства, так что не приходилось высасывать из пальца правдоподобные подробности.

«Степной друнг убит. Получено очков опыта: 343. Вы получили уровень! До следующего уровня осталось: 899912».

Тритон, жалобно квакнув, бессильно распластался по земле. Оставшегося высокоуровневый напарник и без Роса прикончит, но тот все равно еще раз его вылечил пока тот, не обращая ни на что внимание, кривым зазубренным кинжалом полосовал последнего «тритона». Вот у того полоска жизни замигала ядовито-красным, а затем и вовсе погасла. Победа.

Мачо-Силач спрятал кинжал в ножны, устало присел, скрестил ноги, пожаловался:

— В этих квакушках даже есть нечего. Мяса хочется очень сильно. И здоровье от него быстрее поднимается.

— Я могу приготовить.

— Да и я могу. Гадость получится.

— Не думаю. У меня кулинария хорошо прокачана, даже из такого могу что-нибудь приличное сварганить.

— Правда, что ли? Ну давай, подкрепиться мне не мешает, я уже устал с ними драться. На сколько кулинария прокачана?

Кулинария у Роса была прокачана до тринадцатого уровня, что, на первый взгляд, не так уж много. Но для дополнительной характеристики, которую мало кто серьезно развивает, это очень серьезная цифра. Даже куда более полезные навыки у игрока двухсотого уровня в подавляющем большинстве случаев до нее не дотягивают, а уж про шестьдесят шестого нуба и говорить нечего — у него вообще не должно быть подобных показателей.

Рос и так мысленно себя отругал за то, что вообще поднял тему кулинарии, и вынужден был соврать:

— До шести недавно поднял.

— Шесть?! На твоем уровне вообще круто! Поваром решил стать?

— Неплохая профессия. Всегда сыт будешь, в тепле, и копейка кое-какая.

— Для заработка надо не меньше пятнадцати, а лучше двадцать. Мне так говорили, я тоже начинал кулинарию качать.

— Чего не прокачал?

— А… скучно. Бросил. О! А ты ведь шестьдесят седьмым стал! Поздравляю, растешь! Слушай, а почему не в группе?! Принимай, опыта будешь больше получать, а то стороннему лекарю почти ничего не достается.

С группой — вопрос непростой. Росу ведь маскироваться приходится, скрывать свои возможности. Если играешь один, это делать проще. В принципе не так трудно не выдавать себя и в отряде, но приходится использовать некоторые маскирующие навыки, не забывать следить за этим все время. В общем — лишняя головная боль. К тому же Мачо-Силач сможет заметить, что с полосками здоровья и особенно магической энергии у Роса не все так просто. Регенерации просто бешенная, такой позавидуют даже самые прокачанные игроки.

Но отказываться от предложения группы в такой ситуации, это будет не то что подозрительно… это хрен знает что…

Мысленно вздохнув, принял.

— Пузырь, а что это ты за травки все время собираешь?

— На приправы сойдут.

— Круто, небось и правда вкусно будет. А я-то думал, что ты алхимика качаешь.

— И его тоже качать думаю.

— Зачем? Скучно это.

— Надо развивать все, что можно. Вон, нагнулся раз, и травник чуть качнулся, поджарил кусок мяса, кулинария подросла. Вот так и растешь непрерывно в разных направлениях.

— Я видел игрока, у которого три дополнительные характеристики до двадцати прокачаны. Ник Тунец-Самец, знаешь такого?

— Нет.

— Скучно он играет. Дольше меня, но такие мобы, — напарник указал на тушки «тритонов». — Его победят легко. Много времени на ерунду тратит, дерется плохо, так и не научился.

У Роса пять дополнительных характеристик перевалили за двадцать пунктов, причем некоторые ушли от этой цифры далеко. Еще несколько были к ней очень близки, но рассказывать об этом

Мачо-Ботану он, разумеется, не стал.

Как и о том, что при всем при этому Рос пока что не познакомился с игровой скукой. Не давали ему заскучать.

Между тем Мачо-Ботан продолжал разглагольствовать, но уже на куда более насущные темы:

— Двух этих ползучих квакуш мы делаем легко, даже если они самые старшие. Но если три появится, будет плохо, ты слишком слабо лечишь.

— Вообще-то я боевой маг, а не аптечка.

— А жаль. Зря качаешь такого. Магов везде полно, а хороший лекарь всегда нужен. Бывает, соберется народ, вроде бы все есть, а лекаря не найти, вот так и отменяют поход. Жалко очень, столько времени собирались, и все расходятся. И добычу аптечкам всегда хорошую выделяют, и защищают их все, и броню им мобы не колотят, чинить вообще не надо. Классная профессия.

— Так качай ее, кто тебе не дает.

— Да ну, скучно это. О! А запах ничего. Можно попробовать?

— Попробуешь когда приготовится, а пока не лезь.

— Ну и ладно. Чем дальше идем, тем больше этих квакуш. И уровни у них высокие. Скоро, наверное, к войне подойдем, там вообще все высокими будут, убьют нас там.

— Тогда зачем идешь со мной?

— Так скучно одному ходить. Может и не будет впереди никого, может и живыми останемся. А знаешь, пусть на нас сразу три квакуши нападают. Пусть.

— Умереть хочешь?

— Не люблю я умирать. Нет, справимся мы и с тремя.

— Ты же говорил, что плохо будет.

— Ну так и нас трое будет. Справимся.

— Трое? Ты считать разучился?

— Так идет сюда кто-то. Наверное, на запах этого мяса.

— Кто?

— Не знаю. Кто-то. Втроем будет веселее, вот увидишь.

* * *

Весело Росу не было. Мачо-Силач и Гвоздь-в-Башке за обе щеки трескали свежеприготовленное приправленное травами мясо, а у него пропал всякий аппетит. И было из-за чего.

В принципе нет ничего удивительного в том, что бродя по территории, охваченной вторжением новых монстров, они наткнулись на одинокого игрока. Сюда стремятся тысячи искателей приключений, так что ничего невероятного в таком

факте на первый взгляд нет. И то, что новичок оказался не агрессивным, и не стал демонстрировать свое превосходство в прокачке на первых встречных — тоже не странно. Люди сами по себе существа в целом покладистые, и хоть риск нарваться на разного рода моральных уродов всегда присутствует, он не настолько уж велик.

Но этот игрок был точной копией Мачо-Силача. И дело тут вовсе не во внешности: новый знакомец немногим выше среднего роста, розовощек, женоподобен, но при этом мышцы гипертрофированы. То есть имеет место то же негармонирующее сочетание.

И ник такой же глуповатый.

Прокачка что у одного, что у другого тоже вызывает схожие вопросы. Мачо-Силач при любой возможности использовал лук, причем даже в ближнем бою не всегда от него отказывался. А если и отказывался, работал кинжалом, но при этом иногда бил и магией, опустошая досуха полоску маны. О себе говорил как о отличном дамагере, но урон наносил несерьезный, даже слабого монстра раскладывал непозволительно долго.

Неудивительно, ведь игроку, как правило, следует развивать какую-то одну сторону, вкладывая в нужные для его класса характеристики все доступные очки. Тот, кто разбрасывается по нескольким направлениям, не поднимается выше скромного середнячка. В таких случаях обычно говорят «перс запорот», и рекомендуют качать нового, или сбрасывать очки основных характеристик, что дело непростое и недешевое.

«Запоротые персы», как правило, быстро бросаются на низких уровнях, как только игрок всерьез осознает свою ошибку. Времени к тому моменту потеряно не так много, куда проще начать качать нового персонажа, чем пытаться исправить испорченного.

Встретить «запоротого перса» сто семидесятого уровня, это почти фантастика. Такие если и встречаются, то исключительно среди клановых игроков. Их задача — заниматься каким-либо ремеслом и ничего более, то есть зажимают себя в рамки узкой мирной специализации. А при этом могут понадобиться самые разные характеристики, и вовсе необязательно они будут затрагивать какое-либо одно исключительно боевое направление.

Мачо-Силач ходит без значка клана. И всячески подчеркивает, что ему скучно абсолютно все кроме собственно боевой части игры. Но при этом его перс почти инвалид. Рос не знал подробностей, но сильно подозревал, что этот игрок распределял характеристики по воле сиюминутной прихоти. На одном повышении уровня он хотел быть магом огня, на другом

лучником, на третьем воином-мечником. Отсюда разнообразие оружия и малоэффективных навыков, которые он, толком не прокачав, стирал, обзаводясь новыми.

В общем, Мачо-Силач — тот еще феномен.

Один феномен в маленькой кампании Рос бы еще мог стерпеть. Но когда их два сразу…

У Гвоздя-в-Башке сто девяносто второй уровень, но толку от него немногим больше чем от Мачо-Силача. Вот уже три стычки с «тритонами» Рос видит одно и то же — неуклюжую возню пары «запоротых персов» вокруг монстров, которых грамотный дамагер легко прикончит в десяток рядовых атак. Даже танкующий персонаж будет справляться куда быстрее.

Но эта пара абсолютно безнадежна. Превосходя монстров уровнями они уступали им во всем остальном. В том числе и в том, что принято называть прямотой рук.

Руки у них росли откуда угодно, но определенно не из плеч. Как эти два смешливых увальня-болтуна доросли до таких уровней — величайшая загадка Второго Мира.

Откуда они свалились на голову Роса — тоже непонятно. Но в то, что это всего лишь совпадение, он не верил.

В такое невозможно поверить. Даже одинокий «запоротый перс» такого уровня — дичайший нонсенс. Два сразу, посреди чуть ли не пустыни, это определенно происки неизвестно кого. Что тот, что второй с радостью присоединились к какому-то первому встречному нубу, сами по себе решив, что им надо непременно следовать вместе с ним.

Ну да… ни разу не подозрительно даже без учета всего остального…

Может им перед этим сбросили характеристики, а затем раскидали по дурацки и направили в сторону Запертых Земель?

А с какой целью? Схватить Роса? Но к чему такие непонятные сложности?

Скорее его решили сбить с толку…

Кто, чего, зачем? Ответов у него не было. Он шагал вслед за двумя оболтусами, на вид вполне искренне считающими себя величайшими бойцами современности, смотрел на их жалкие драки с монстрами и все меньше и меньше понимал, во что именно вляпался на этот раз.

Но то что вляпался — определенно.

У него это любимое занятие.

* * *

— Почему мы развернулись? — насторожился Рос.

Гвоздь-в-Башке пожал плечами:

— Там кто-то есть. Лучше обойти.

Рос посмотрел вперед. Там, километрах в двух, участок степи ограничивается очередной полоской ничем не примечательного леса. А вот за ним поднимаются холмы, и, судя по темной зелени, покрыты они привычным сосняком, на который он нагляделся в начале своей игровой жизни. Именно там начинается старая изученная территория, у него даже карта есть, пополнял на платной основе. Туда ему и надо, но эта парочка почему-то отказалась от прямого пути.

— Я никого не вижу.

— Ну и я не вижу, — легко согласился Гвоздь-в-Башке.

— Тогда почему мы развернулись, если ты ничего не увидел?

— Но я как-то знаю, туда нам нельзя. Игроки там. Лучше обойти. Тут злых много, могут убить, зачем нам умирать? Я думаю, что незачем. И ты тоже умирать не хочешь. Уходим в общем.

Ничего не видит, но что-то знает. Ну да, ага… Они что, решили Роса кругами водить, пока он не начнет скучать так же как они? Что у этих странных типов вообще на уме? С виду оба добродушные, но Рос им ни капли не доверяет.

Бежать от них надо. Бежать без оглядки. И как можно быстрее, пока этих непонятных «запоротых» не стало еще больше.

* * *

Транснациональные корпорации не возникают из ниоткуда и не уходят в никуда — своего рода закон термодинамики для крупного бизнеса. «Second World» он тоже касался. В свое время, когда проект только задумывался, перед основателями остро встал вопрос нехватки средств. Слишком высокие капиталовложения, своих ресурсов не хватало, требовалось или радикально урезать аппетиты, что в дальнейшем привело бы к потере прибыли (не говоря уже о других, куда более важных причинах), либо искать источники дополнительного финансирования.

В наше непростое время не каждый готов вложить даже рваный доллар в инновационный проект, который, по всеобщему мнению экспертов, уж точно не разорится вскоре после старта. Если же речь идет о чем-то уже хорошо обкатанном на поле где все давно поделено, и при этом требуются средства в объемах, достаточных для финансирования пилотируемой экспедиции к

главным лунам Юпитера, впору задуматься даже над затертым центом. Ну это в том случае, если до сих пор данная сфера не блистала взрывными показателями роста капитала.

Люди, скорее всего, играют в разные игры с тех доисторических времен, когда, в общем-то, еще не были людьми. Достаточно понаблюдать за животными, чтобы понять, откуда у нас тяга к подобного рода времяпровождению. Это немаловажная сфера нашей жизни, и кое-какие ее отрасли могут быть очень даже прибыльными.

В том числе и компьютерные игры, а также игры в виртуальном пространстве мировой сети. И до Второго Мира там случались очень достойные проекты, озолотившие многих, но этот прямо со старта всех их заткнул за пояс своей масштабностью, сложностью, детализацией и многим другим. Он был лучше всех. Он был другим. Он открыл новую эру — эру Второго Мира.

Второй Мир уникален, больше такого нет, и не факт, что когда-нибудь появится, ведь пока что он устраивает всех, кто к нему всерьез причастны, и у этих людей такая власть, что они могут гарантировать полное отсутствие конкурентов не только в ближайшем, но и в весьма отдаленном будущем. Их положение таково, что жить одним днем не получится, приходится заглядывать на десятилетия вперед. В этом они ничем не отличаются от достойных политиков высшего эшелона.

И дело тут вовсе не в больших деньгах, хотя и они играют немаловажную роль. И даже не то, что проект привлек широкие массы пользователей, которые традиционно были далеки от сетевых развлечений. Всему виной то, о чем рядовая публика не знает и никогда не узнает. Тайна, известная единицам. Тайна, которую надо беречь, не стесняясь ни с какими средствами.

Михаэль Зильбер, или, когда разговор идет между своими — просто Старик, был не просто одним из тех кто посвящен в тайну. Он первый, кто открыл ее по настоящему, и первый, кто начал принимать меры для того, чтобы она так и оставалась неизвестной широким массам. Именно с него начался фееричный старт Второго Мира, и его капитал стал первым кирпичиком фундамента корпорации.

Михаэль Зильбер был стар. Очень стар. Так стар, что все его дети, как законные, так и не очень, уже остались в прошлом. Это же касалось и нескольких его внуков, и даже правнуков. Некоторые из оставшихся в один прекрасный день решили, что он слишком долго зажился на белом свете, пора бы уже Старику на покой. По неписанным семейным законам он был должен смириться с тем, что пришло время уступать дорогу молодым и

дерзким. Вот только у него было другое мнение на этот счет, и спустя недолгий срок семьи у Зильбера вообще не осталось. Кто-то из отдаленных родственников внезапно исчез, с кем-то приключилось неожиданное несчастье, другие резко изменили линию поведения, а кто-то вообще всегда и во всех обстоятельствах вел себя тихо.

Старик отказался от всех без исключения и не поленился закрепить это юридически. Он сделал то, чего не делал никто в его роду: полностью уклонился от своего семейного долга. Видимо некоторые и впрямь умеют заглядывать в будущее потому что потом, с появлением тайны, это уберегло его от несвоевременных юридических разбирательств.

К тому моменту он уже был подготовлен.

Не раз и не два тайна подвергалась опасности, но это всегда были стандартные угрозы, к которым мир большого капитала давно привык. Некоторых виновников приходилось устранять радикально, с другими приходилось договариваться, посвящая в тайну. Те акулы бизнеса, которые о ней узнавали, впоследствии не жалели ни сил ни средств ради сохранения секрета.

Это был небольшой и очень тесно спаянный клуб посвященных, большая часть из которых ненавидела друг дружку до зубовного скрежета, но вынуждена была сосуществовать, оберегая общую тайну, лелея, взращивая в ожидании законной доли от того, что несведущему не купить за все бриллианты мира.

И сегодня тайне в очередной раз угрожает опасность. Это не пронырливый журналист, каким-то чудом пронюхавший о том, что никто не должен знать. И не очередной азиатский финансовый магнат, чья собственная разведка нарыла нечто настолько интригующее, что он готов пойти на любое преступление, лишь бы стать одним из посвященных.

Или даже единственным.

Все это привычные угрозы, методы борьбы с ними давно отработаны до мелочей, беспокоиться не о чем.

На этот раз удар нанесен оттуда, откуда его никто не ждал. Не было прецедентов и предпосылок. Никогда не было. По той просто причине, что тайны такого рода никогда не прятались в паутине мировой сети. Они не жили своей жизнью в недрах кремниевых пластин, вырезанных из монокристаллов, не пробегали через океаны по проводам или нитям оптического волокна.

Хотя, если говорить начистоту — таких тайн вообще никогда не было.

Но и проектов, подобных «Второму Миру» не было тоже. И то и другое уникально, неудивительно, что тайна неотделима от

единственной игровой вселенной.

И в этой вселенной не все ладно. Кто-то раз за разом наносит коварные удары, не давая тайне покоя. Она остается недосягаемой, а, значит, в ближайшее время нечего даже надеяться на получение своей доли от давно ожидаемых щедрых побегов.

Эрик Коулман был советником президента по вопросам национальной безопасности, а также человеком, посвященным в тайну. Он тоже рассчитывал на свой законный росток, ведь когда-нибудь настанет то неизбежное время, когда это станет необходимым. Сидя перед ортопедической кроватью, на которой лежал Старик, он, не моргая, наблюдал, как тот неспешно пьет из непрозрачной трубочки, протягивающейся от одного из многих медицинских аппаратов, загромождавших добрую половину немаленькой комнаты.

Старик выглядел плохо. Не то, чтобы из-за старости. Он явно переходил все отпущенные ему сроки, про таких говорят, что их на том свете давно уже с фонарями ищут.

Хотя какие, к черту, могут быть фонари? Старика там уже не первый год разыскивают с морскими прожекторами, никак не меньше.

Его тело давно увяло, лишь крохотный шаг отделял его от состояния, при котором будет трудно найти какие-либо различия между ним и тысячелетней мумией. Восковая фигура с искрой непонятно как удерживающейся жизни.

Слишком холодно для жалкой искры.

Старик умирал, но он занимался этим уже не первый десяток лет, и пока что костлявая так и не нашла к нему дорожку. Однако одного взгляда достаточно, чтобы понять очевидную вещь: этот миг вовсе не за горами.

Человек, каким бы могущественным ни был, не может сопротивляться неизбежному вечно.

Хотя у Старика на этот счет имеются свои соображения. И Коулман не мог не признать, что некоторые из них до этой живой мумии никому даже в голову не приходили.

Старик оторвался от трубочки, пошамкал тонкими неестественно-красными губами закоренелого вампира, уточнил:

— Ошибка исключена?

Коулман покачал головой:

— Люди, которых мы послали в госпиталь, никогда не ошибаются.

— Все ошибаются.

— Эти люди не умеют ошибаться. Ростовцева там нет.

— Как давно?

— Пока что у нас нет достоверной информации. Как оказалось, в его капсуле располагалось устройство-имитатор, с которого выдавалась информация на контрольную аппаратуру. Капсула самостоятельно поддерживает жизнедеятельность больного, доступ персонала не требуется. Сотрудники имеют право вскрывать ее лишь в случае возникновения внештатных ситуаций, когда автоматика не справляется. Но таких случаев ни разу не возникало, мы проверили. То есть тело Ростовцева могло исчезнуть в любой момент между дежурными проверками.

— Проверками?

— Да, они проводятся по строгому графику. Нельзя же совсем оставлять тела без присмотра.

— Тот кто проверял, не мог не заметить, что вместо тела там подозрительная электроника.

— Согласен.

— В госпитале следят за порядком, уж я-то точно знаю. Не так просто умыкнуть оттуда больного находящегося в коме.

— Мы теперь даже не можем точно знать, была ли вообще кома. Вся беда в том, что в госпитале слишком много сотрудников, и Ростовцев в свое время прошел через многих, а это значит, что нельзя найти конкретного врача, который занимался исключительно им. Текучка в его случае была запредельной, что наводит на размышления. Кто-то из сотрудников, разумеется, прекрасно знает, каким образом он пропал из капсулы, или вообще в нее не ложился, но если он не будет себя проявлять, мы не сразу сможем его вычислить.

— Но сможете.

— Да, уже пытаемся. Составляем список проверяющих и подозреваемых, проверяем их расходы в последнее время, готовим наблюдение.

Старик едва заметно махнул рукой:

— Как по мне — пустое разбазаривание сил. Кто-то из персонала попросту подкуплен и, уверен, даже если вы расколете его от макушки до пяток, оттуда не высыплется ничего оригинального. Человек грешен, и падок на деньги, вот и все что мы узнаем. Для нас это не станет новостью. Нам нужен Ростовцев, а не этот жадный медик. Не уверен, что виновный сможет помочь.

— Согласен. Но с чего-то ведь надо начинать, ведь у нас пока нет других зацепок. Мы понятия не имеем где сейчас может быть Ростовцев. Возможно, он уже на другой стороне Земли, а может растворился в кислоте без остатка, или давно лежит на дне залива со свинцовой гирей на шее, там хватает тихих и глубоких мест.

— Там много кто лежит, уж я-то знаю… А в игре этот

Ростовцев есть?

— Мы не знаем.

— Да что вы вообще знаете?!

— Его персонаж в очередной раз исчез.

— Но перед этим успел показать себя во всей красе.

— Да, успел. Как обычно.

— Он это умеет, это у него не отнять. И вы все равно не успели ничего сделать. Тоже как обычно.

— К сожалению, игровые законы обходить не так просто как реальные. У нас не было доступа к той местности, где он действовал.

— Да знаю я все… забудь… просто стариковское раздражение, никак не могу с ним сладить. Сердце, будь оно неладно…

— Беспокоит?

— А разве по мне не видно?! Меня вообще-то все беспокоит, и оно в том числе. А чего ты хотел, если это уже восьмая пересадка? Мне не говорят, но, думаю, донором опять был какой-то черный как уголь нигер обожавший дешевую наркоту во всех видах. Что-то с этим сердцем не то, уж я всяких навидался, сразу почуял неладное.

— Президент будет обеспокоен. Он постоянно интересуется вашим самочувствием.

— Твой президент не дождется, так ему и передай! И вообще пускай отправляется прямым ходом в черную задницу того нигера, из которого вырезали мое последнее сердце! Не напоминай мне лишний раз об этом слизняке, он самое паршивое вложение капитала, какое я когда-либо делал. Ох! Да это черное сердце, похоже, всерьез решило меня доконать! Этот нигер был явным расистом, он специально подох, чтобы меня достать.

— Вам стоит больше времени проводить в игре, там такие проблемы не побеспокоят.

— Я и без того ломаю голову, как перетащить туда не только личный офис, а и все здание со всеми этими дармоедами, но пока что ничего не получается, слишком много здесь окопалось вредителей. Скажи, Эрик, как по-твоему, Ростовцев еще проявит себя?

Тот убежденно кивнул:

— С этим у него никогда не возникало проблем. Обязательно проявит.

— Черт… Поговорить бы с ним по душам… как следует. Знаю я пару ребят, которые умели как следует работать с пассатижами и паяльником. Они уже те еще развалины, но всегда приятно вспомнить молодость.

— У нас есть свои специалисты по допросам.

— Кто? Молодежь? Не смеши, до уровня старой школы этим современным хлюпикам как до Марса ползком. Вот если нам его как следует расколоть, там много чего посыплется. Как думаешь?

— Согласен. Ростовцев — наша единственная зацепка. Кроме него мы вообще никого не смогли нащупать.

— Ну сами по себе такие дела не случаются. А как там дела с тем мексикашкой?

— Вы о его приятеле из игры?

— Нет конечно, я о твоем ленивом садовнике, который по пятницам задирает юбку твоей жирной супруге. Эрик, ну ты же не пустоголовый болван, зачем задаешь такие глупые вопросы?!

— За ним следят в игре и в реале. Но, похоже — очередная пустышка. Ростовцев почти не связывается с ним, при этом интересуется исключительно игровыми делами, к прочему не привлекает. Он у него на положении финансиста, главная тема у них — деньги. Мы следим за всеми, с кем он контактировал в игре, везде ситуации схожие.

— Но этот мексикашка чего-то побаивается…

— Он не знает о главном, он вообще ничего не знает, только намеки, но ему этого хватает, чтобы дрожать осиновым листом.

— Но он остается с Ростовцевым.

— Ростовцев личность известная, он всем интересен. Да и не дурак, не мог не заметить интереса к своей особе. Мы его провоцировали пару раз, знает, вот и побаивается.

— Вы не можете слушать то, о чем они говорят в игре.

— Зато с форумом больших проблем нет, наши аналитики там пропесочили каждую букву. Ничего серьезного не нарыли, как и в других местах. Мексиканец — пустышка, его используют для распыления наших сил. Ростовцеву не нужны деньги, а он финансирует различные рыночные аферы, торгует предметами, заставляет контролировать аукционные лоты. Нам приходится во все это вникать, а с учетом того, что не так много можно привлечь сотрудников, мы впустую тратим ценное рабочее время.

— А что с тем журналистом и его контактом?

— Контакт выявлен, и с ним и с журналистом вопрос решится в ближайшее время.

— Сложности?

— Никаких сложностей не предвидится.

— Знаешь, Эрик, я много прожил, но впервые вижу, чтобы кто-то так долго и целенаправленно трепал мои бедные стариковские нервы, при этом не выдвигая никаких требований. Они вообще ведут себя тише, чем кот нагадивший в тапки. Метят мои углы по мелкому и при этом молчат. Смысл? Я не понимаю.

А когда я что-то не понимаю, это всегда плохо. Скажи… если бы ты нашел Ростовцева в том госпитале, он был бы уже мертв?

Коулман кивнул.

— Ну да, вы, инициативная молодежь, больше всего на свете любите простые решения. А как же то, что тот Ростовцев, который засел в наших серверах, останется? Он ведь так и продолжит гадить, и к тому же обидится на то, что вы так скверно поступили с его драгоценным телом.

— Мне до сих пор как-то дико обсуждать явление отрыва души от тела, но в этом случае речь идет не совсем о душе. В крайнем случае у нас есть возможность выключить игровые сервера и Ростовцев исчезнет окончательно.

— Отключить Второй Мир от электричества?! Да ты должно быть совсем рехнулся!

— Ну… это как самый крайний вариант.

— С таким вариантом сходи домой, выпей виски и застрелись на загаженном толчке… вот ведь выискался тупой умник. Скажи мне: в игре вы Ростовцева убить можете?

— Да запросто. Сколько скажете: сто раз, двести, тысячу. Это ничего не решит, в игре, увы, все персонажи бессмертные. Ему плевать на потерю уровней, он вообще не качается, так и ходит новичком. Смерть для него — ерунда.

— В прежних играх администраторы могли вмешиваться в игровой процесс. Золотое было время: если кто-то ставит палки в колеса, нажимаешь кнопку, и он оказывается в бане[2]. И все, игра очищена от хитрого умника.

— Плохо, что во Втором Мире нет такой функции.

— Это потому что ей там не место. Ты видел бан в реале? И я тоже не видел. Второй Мир — калька с реала, там такого не должно быть.

— Но все же очень жаль, что не осталось никаких возможностей влиять на игроков.

— Ну да… ага… все молодые недоумки так думают. Вот что бы вы, тупая молодежь, делали без таких никуда не годных древних развалин как я. Ну ни в чем на вас нельзя положиться, в мое время таких неудачников даже в мусорщики брать отказывались. Куда катится этот мир…

— Вы хотите сказать?..

— Вот именно Эрик, вот именно…

— Есть какой-то способ?

— Ты всерьез думаешь, что я не приберег лазейку как раз для таких вот запущенных случаев? С моей-то предусмотрительностью? Эх Эрик-Эрик…

— Но это невозможно!

— Возможно, Эрик, со мной и не такое возможно.

— И что это за способ?

— Способ хитрый. Стоит мне сильно захотеть, и нужный игрок склеит ласты. Не просто упадет, чтобы тут же подняться на точке воскрешения, а исчезнет навсегда.

— То есть не только в игре?

— И в реале Эрик, и в реале… Надо его только найти.

— В реале?!

— Можно и в реале. Но вообще-то нам вполне достаточно игры. Тело без сознания — биомусор.

Глава 3

Рос убегал. Убегал стремительно, самозабвенно, не жалея себя, с разгона ломясь через заросли колючих кустарников и опасно спотыкаясь на многочисленных неровностях. Иногда он падал, но тут же ловко вскакивал, так что скорость почти не снижалась.

Если бы на пути маршрута бегства оказались случайные зрители, не обошлось бы без удивления. Ведь за Росом никто не гнался, но при этом он улепетывал так, будто за спиной его неслись все ужасы Второго Мира.

Смешно, но убегал он от двух добродушных увальней, которые ему ничем не угрожали. Мачо-Силач и Гвоздь-в-Башке достали его окончательно. Нет, вовсе не поведением. Он так и не смог разгадать загадку их появления, и не понял, какое они имеют к нему отношение, но это еще можно было кое-как терпеть. Однако их последние намеки на то, что их в высшей мере странная группа скоро получит пополнение, оказались последней каплей.

Да пошли они куда-нибудь очень далеко со всеми своими загадками! Рос провел с этой парой немало времени и успел их изучить, но не смог понять. Временами ему начинало казаться, что это вовсе не игроки, а не слишком продвинутые неписи. То есть те, которыми управляет не самый передовой искусственный интеллект. Любые попытки прощупать почву на предмет их намерений натыкались на стену даже не непонимания, а просто на стену. Они или не могли взять в толк, о чем это он вообще, или напрочь игнорировали все, что им казалось неинтересным.

Мачо-Силач и Гвоздь-в-Башке играли в свою игру и многозначительным намекам Роса в ней не было места.

Такая игра не для него. Или будьте открытыми и понятными, или играйте сами.

Вот и пусть теперь забавляются без Роса.

Чистая равнина закончилась, Рос, проломившись через кусты, помчался по лесу. Расовое преимущество в виде ночного зрения очень выручало: он ловко избегал столкновений с древесными стволами, уклонялся от целившихся в глаза острых сучков, перепрыгивал через поваленные сосны.

Сосны, а не что-нибудь другое. Если верить карте, их заросли начинались на территории, где еще совсем недавно люди понятия не имели о диких ордах Запертых Земель. Теперь пограничные земли разорены, вторгшиеся монстры забрались далеко вглубь провинции и ведут ожесточенные бои с подоспевшими

защитниками.

Рос уже почти два дня то по полям, то по таким соснякам путешествовал. Именно здесь на карте, что велась на форуме группой энтузиастов, показывалась условная линия фронта. С одной стороны орды монстров, с другой толпы развлекающихся войной игроков и отряды неписей императорской армии. Эпическая драка двадцать четыре часа в сутки, без перерывов на обед, и все это происходит на полосе в два-три километра шириной.

Рос уже не один раз приближался к этой веселой полосе, и всегда был вынужден возвращаться, зачастую очень поспешно. Слишком опасно даже для самого сильного игрока, а такого нуба там прихлопнут не глядя.

Он снова и снова подходил к линии фронта в надежде найти одну из спокойных брешей, которые на карте никак не обозначались. Слишком быстро меняется боевая обстановка, никто не будет в режиме реального времени отслеживать такие мелочи.

Похоже, на этот раз ему повезло. Если верить карте, то сосняк, по которому он сейчас пробирается, располагается на той самой непростой линии. Но он не слышит звуков боя, не видит вспышек магических ударов, дорогу не преграждают завалы из обугленных древесных стволов.

Однако это не означает, что он и дальше может нестись сломя голову ничего не боясь. Рос далеко оторвался от странной парочки, и сомневался, что у Мачо-Силача и Гвоздя-в-Башке прокачаны характеристики, помогающие распутывать следы. Им скучно такое развивать. Так что, скорее всего, он их больше не увидит.

Хотя как сказать… С учетом всех странностей парочки может случиться всякое. Вот выйдут сейчас из-за деревьев, что стеной стоят впереди, замашут приветливо руками, глупо заулыбаются и начнут просить приготовить очередную порцию жареного мяса. Уж очень оно им нравится, готовы трескать в любых количествах.

Тише шаг, остановиться, прислушаться, приглядеться. Все тихо, никого и ничего не видать, но это вовсе не радует. Ночной лес не бывает мертвым, он должен жить своей жизнью: по нему носятся нетопыри, ухает филин, ритмично поскрипывает сова, шуршат в хвое мелкие зверушки, к заячьему следу принюхивается проголодавшая лисичка.

Но ничего этого не было. Вокруг будто все вымерло. Просто так такое не бывает. Лес напуган, и о причине его испуга Рос даже не догадывается.

Хотя очень сильно подозревает, что она связана с тем фактом,

что именно здесь проходит незримая граница, разделяющая враждующие стороны.

Не пришло ли время вызвать питомца? С монстров, убитых Мачо-Силачом и Гвоздем-в-Башке, Рос добыл несколько кристаллов души подходящих уровней. Но проблема в том, что питомец может и полезен в бою, но с тем, что касается бесшумного передвижения по ночному лесу, не все так хорошо.

Прикинув, что нужнее, Рос был вынужден отказаться от призыва. Сейчас тишина и маскировка куда важнее. Последние монстры, которых он видел, были сто пятьдесят пятого уровня и держались парами или тройками. Встречались и такие, чьи параметры издали определить было невозможно, а, значит, они еще более опасные. Мелкий питомец не очень-то поможет в столь неравной схватке. Ну разве что продлит игровую жизнь Роса на пару лишних секунд.

Никакого толку.

Что это? Впереди какой-то шум. Подозрительный, равномерный. Хотя… Нет, ничего страшного, просто не так далеко течет речка, она даже обозначена на карте боевых действий. Но Рос движется вслепую, в его личной топографической информации здесь располагается белое пятно.

Отлично. Это ведь ориентир, и, если верить игровому форуму, на другом берегу Рос будет в безопасности. Ну в том смысле, что орды туда вроде как не добрались. Хотя попытки предпринимали, отметки есть, но, скорее всего, все они были отбиты.

А вот это уже гораздо хуже.

Почему хуже? Потому, что сами по себе такие попытки не отбиваются. На другом берегу были или есть те, кто в состоянии навешать дикой орде как следует.

В свое время Рос сталкивался с представителями войск вторжения и во всех случаях это были бойцы очень серьезных уровней. С прежними питомцами он бы мог потянуть бой с их одиночными представителями, но сейчас даже пытаться нечего.

Те, кто сидят на другом берегу, как минимум не слабее их. А может и намного сильнее. Хотя для Роса разницы нет, ведь и в том и другом случае он им не противник.

В том случае если там окопался отряд императорской армии — прекрасно. Ник у Роса белее цветов ландыша, положительная репутация на недосягаемой для большинства игроков высоте, в характеристиках, если их открыть для обозрения, можно найти кучу разнообразных званий, перед которыми традиционно трепещут неписи. В самом худшем случае они его просто пропустят, пальцем не тронув, в лучшем помогут транспортом и

охраной. Он уже слишком много времени потерял на своих двоих бродя по опасным степям и лесам.

Если там засели отряды игроков, все существенно осложняется. Большие цифры уровней некоторым сильно давят на мозг, особенно, если в реале не получается самоутвердится. Так что такие не видят ничего плохого в том, чтобы в один удар снести залетного нуба, и даже будут потом хвастаться товарищам этим, если можно так сказать, «подвигом». Или просто, не разбираясь, ударят магией по кустам на берегу, увидев там какое-то подозрительное шевеление. Они ведь не просто так, они здесь воюют, а на войне случаются ошибки.

Да и разве это ошибка — смерть ничтожного нуба. Даже краска на нике, цвет убийцы, здесь сойдет быстро. Она легко смывается победами над высокоуровневыми противниками, в диких ордах таких предостаточно.

Любители повоевать любят смерть во всех проявлениях. Многие из них не упускают ни малейшей возможности принести ей очередную жертву.

Роса никогда не страшила игровая смерть, но сейчас он предпочитал избегать ее всеми силами. Таковы уж условия непростого квеста — если умрет, улетит обратно на рудник, откуда начнет заново весь путь. Опять изрядно поднадоевшие степи и леса, опять бесплодные попытки найти безопасную брешь в позициях сражающихся сторон. Времени потеряет море.

И не стоит забывать, что неписи, его пославшие, могут выдать такой же квест другим игрокам. А вся фишка заключается в том, что закрыть его сможет лишь один отряд, всех остальных ждет облом.

Росу облом не нужен. Да, достижений у него хватает, таким набором можно осчастливить сотню среднестатистических игроков, но это не повод отказываться от новых возможностей. С игрой у него связано слишком много планов.

Да что там говорить — все его планы теперь так или иначе завязаны на нее. Так уж сложилось, что нет у него теперь другой жизни.

Шум реки между тем приближался. Лес начал редеть, впереди показалась полоса кустарника с многочисленными просветами, а между ней и Росом там и сям валялись поваленные деревья. С обломанными ветвями, многие обожженные, остро пахнет свежей сосновой смолой и едкой гарью. А это что среди них? Скелет огромного существа, что-то вроде бронтозавра с длиннющими шипами на позвонках и бревнами клыков, концами зарывшимися в землю. Рос понятия не имел, что это за существо, и какой у него был уровень, но нет никаких сомнений в том, что

это босс, причем не самый слабый. Вон как местность пострадала пока длился бой. Победители собрали добычу и куда-то ушли, но такие монстры, как правило, быстро не исчезают. Слишком большое им придается значение, так что им приходится пусть и по-игровому, но разлагаться. Через пару дней здесь разве что зубы останутся, а через неделю лишь поляна заваленная обожженным буреломом будет напоминать о битве.

Левее виднеется еще одна поляна. Куда скромнее, и гигантских скелетов там не видать, зато деревья все до одного обожжены на совесть. Очень похоже, что под удар площадными заклинаниями угодил целый отряд.

Да, это действительно линия фронта.

К кустам Рос подкрадывался так, что дикая кошка позавидует. Медленно, чуть ли по миллиметру, затаив дыхание, и даже старался не моргать. Осторожно заглянул за них не потревожив ни единого листочка. Далее несколько метров заливного луга, за ним круто изгибается речная излучина. Вода бурлит среди расколотых бревен водяной мельницы, от самого здания остались лишь черные огарки, чуть в стороне виднеется чудом уцелевший жердевой сарай. Впрочем, все эти события и для него бесследно не прошли — крыша сильно повреждена.

Никого и ничего. Если не считать монотонного шума воды, прорывающуюся через преграду — мертвая тишина.

А Рос по прежнему не доверял тишине. Да, здесь был бой, возможно даже не один, но игровая природа быстро приходит в себя после любых потрясений. Если зверье до сих пор неактивно, значит у него есть причина для опасений.

Рос посмотрел в одну сторону, затем в другую. До ушей донесся слабый раскат громового удара, вдали сверкнуло на полнеба. Бой с ордой, или просто туча надвигается? Скорее последнее, потому что вспышка где-то на севере, а там беспечный тыл.

Лучше подождать, вдруг непогода надвигается. Она сейчас на руку Росу. Речка пусть и маленькая, но с прилегающим лугом это достаточно приличное открытое пространство. Не такая уж у него хорошая маскировка, чтобы надеяться на слепоту высокоуровневых противников. Как только выйдет из укрытия, вероятные наблюдатели сразу его заметят, ну а дальше может случиться все что угодно, и от него это уже зависеть не будет.

Если повезет, игроки окажутся не из тех, кто атакует не глядя, и не из агрессивных, которые не упустят повод показать нубу, кто здесь самый сильный. Но уповать на одно везение — глупо.

Игровая маскировка сложна и многогранна. Ей могут и

помогать и вредить множество случайных и закономерных природных факторов. Из закономерных — смена дня и ночи. Логично, что в темноте прятаться гораздо легче, таким образом дистанция, на которой тебя обнаружат, значительно увеличивается. Аналогично действуют туман, снегопад и проливной дождь.

Так что Рос готов был промокнуть до нитки, но с условием, что это повысит его шансы преодолеть открытую местность незаметно. Нет смысла сдвигаться левее или правее, в поисках более удобного места. Слишком опасна эта полоса, и то, что он сумел пройти здесь так далеко, еще не значит, что в паре сотен метров его не ждет неприятная встреча с кучей скучающих придурков, которых хлебом не корми, а дай кого-нибудь прикончить.

Жаль, что в свое время он не выбрал специальный класс, заточенный под незаметность. Ассасины и разбойники могут появляться из невидимого состояния всего лишь в шаге от тебя, и ты заметишь их лишь в тот момент, когда отравленный кинжал вопьется тебе в спину. Одни из лучших убийц магов.

А Рос вообще-то маг.

Лишь бы такой невидимый игрок не оказался сейчас поблизости. У них есть классовые умения, резко увеличивающие наблюдательность, скрыться от их взора непросто, иногда могут разглядеть даже через кусты.

Не глаза — рентгеновский аппарат.

Вспышки молний все ближе, гром все громче. Ударил порыв свежего ветра, затем еще и еще, по нарастающей. И вот, наконец, послышался накатывающий монотонный шум ударов тяжелых капель о землю и листву с хвоей. Стена леса, возвышавшаяся на приподнятом противоположном берегу, стала размытой, скрывшись за пеленой дождя, звонко забурлила вода в реке, а затем на Роса обрушился такой ливень, что он едва не присел под его напором.

В такую погоду с трудом можно разглядеть пальцы вытянутой руки. То, что сейчас и надо. Вперед, медлить нельзя, ведь такой дождь быстро начинается и так же быстро заканчивается. Вряд ли сейчас повезет столкнуться с редким случаем исключения, слишком уж это будет хорошо.

Быстро идти не получилось, потому как в дождевом мареве было трудно ориентироваться. Воды налилось столько, что Рос даже не сразу понял, что достиг реки. Показалось, что под ногами просто очередная лужа, и сильно удивился, когда ушел в нее по пояс.

Речка неширокая, но достаточно глубокая, да и течение

стремительное. Роса быстро понесло, но далеко утащить не успело, он наткнулся на бревенчатую преграду. Все понятно — угодил на останки запруды, которую видел у разоренной мельницы.

Очень неудобное место для переправы, пару раз соскальзывал по мокрой глине, пытаясь забраться на невысокий обрыв. Но удалось это лишь после того, как догадался забраться на бревна.

«Вы замерзли. Скорость и бодрость персонажа снижены. Найдите способ согреться».

Спасибо, что снизились только две характеристики. Это лишь начальная стадия игровой гипотермии, дальше будет хуже. Дождь и правда не из теплых, да и вода в реке будто только-только с ледяных гор скатилась, так что ничего удивительного в произошедшем нет. Спасибо, что здесь не реал, физиологических неудобств не испытывает.

Но от холода он точно не околеет, так что неудобства перетерпит. Не хватало еще разжигать костер в таком месте, на километры сигнализируя о том, что здесь появился абсолютно тупой игрок, который прямо-таки коллекционирует неприятности.

Дождь пройдет и все высохнет само собой. И налипшая грязь тоже исчезнет. Игра во многих вещах куда лучше реальности, здесь даже чумазые шахтеры, двадцать часов проведшие в глубинах сырой штольни, без помощи умывальника быстро становятся чистейшими.

Где-то впереди тот самый сарайчик с разрушенной крышей. Возможно — единственное относительно целое строение на много километров вокруг. Глупец бы соблазнился, попробовал забраться туда, немного обогреться, но Рос не из таких простофиль. Если ему такая мысль в голову пришла, другим тоже может прийти. Рискованные встречи сейчас совсем ни к чему, так что придется сделать небольшой крюк, а затем раствориться в лесу. И с этим стоит поспешить, потому как дождь слабеет на глазах, видимость стремительно улучшается.

Шаг, еще шаг. Краем глаза разглядел, как непроглядная тень под стеной сарайчика шевельнулась. Еще даже это не осознав, плашмя рухнул наземь, еще больше пачкаясь в грязи и саже, оставшейся от сгоревшей мельницы.

Хлоп! Знакомый звук разряженного лука, стрела с чавканьем зарылась в жижу перед носом, из грязи остался торчать лишь жалкий хвостовик с вычурным оперением. Если она стандартной длины, ее выпустил высокоуровневый стрелок с достаточно

прокачанной силой, другому такой результат может разве что присниться.

Если в Роса попадут, пробьют насквозь и мясо и кости. Даже если такое ранение его не прикончит на месте, критических повреждений будет столько, что ни о сопротивлении, ни об успешном бегстве не может быть и речи.

Он слишком слаб для такого.

Луки — одни из главных дамагеров игры. Персонажи, способные нанести такой разовый урон, что даже сильный противник рискует превратиться в жалкого инвалида. И от тотального доминирования этого класса Второй Мир спасает лишь одно: на стрелы распространяются почти все законы баллистики. То есть летят они не по прямой: их отклоняет ветер, капли дождя, трение об воздух и гравитация. Используя эти уязвимости маги могут достаточно успешно отбиваться от атак лучников. Но это лишь в том случае, если нападение не было неожиданным. Если же мастер стрельбы напал из засады, шансов обычно немного.

Лучник, атаковавший Роса, упустил свой верный шанс. Он промахнулся. Рос теперь предупрежден, но это не очень утешает. Противник явно не из мелких, вон как глубоко стрелу в землю загнал, такой знает сильные и слабые стороны своего оружия, второй раз может не повезти, а ведь будут еще третий, четвертый и так далее.

Вскочить, тут же сделать отчаянный рывок в сторону, затем другой, уже в другую. Надо двигаться непредсказуемо, ведь стрела не летит мгновенно, всегда есть какая-то задержка, оперенную смерть можно попробовать обмануть.

Хлоп! Еще один промах, стрела унеслась в лес хлестко сбивая ветки и листья на своем пути. И Росу туда тоже надо уходить, среди зарослей у него будет хоть какое-то преимущество. Ведь лучник не может стрелять сквозь густые заросли, ему всегда нужно видеть цель. Это не маг, который может вслепую ударить по площади дорогим заклинанием, выжигая на ней и правых и виноватых.

Ложный рывок к дереву, будто хочешь найти за ним укрытие, а затем резко вперед, чтобы через секунду опять уклониться вправо. Третья стрела хлопнула по кустам, выбив россыпь лиственной трухи перед носом Роса. Отлично, дальше будет еще проще.

— Эй, нуб! — послышался за спиной нагло-насмешливый голос. — Не бегай от лучника, умрешь усталым!

Вот ведь угораздило нарваться… Даже слова не сказали, сразу попытались прикончить. Мокро и скучно этому уроду там, в

сарайчике. Хотя нет, судя по хохоту, забавляется не один, здесь собралось сразу несколько любителей подстрелить заблудившегося нуба.

Ну давайте-давайте, побегайте. Пусть Рос и замерз, но скорость и прочее у него на завидных уровнях. Он чем-то похож на Мачо-Силача и Гвоздя-в-Башке, у него местами так же безобразно распределены очки характеристик. Но количество этих очков у него почти такое же, как у них вместе взятых. Непредсказуемый ВКР[3] раскидывал бонусы как ему вздумается, и лишь честно заработанное Рос старательно вкладывал в то, что нужно удачливому темному магу, плюс очень выручало героическое умение сброса набранного.

Так что теперь у него недурственная ловкость, помогающая, в том числе, уворачиваться от стрел и ударов физического оружия; много скорости, которая позволяет бегать быстро; и прилично бодрости, что оттягивает момент усталости. Ну а если в Роса все же попадут, есть немаленькая выносливость, повышающая количество очков здоровья, и защита, что с учетом надетой брони и той же выносливости снижает полученный физический урон.

Прокачанные лучники, правда, способны ударить и магией. Не все, конечно, да и там все завязано на их оружие. Перед выстрелом на стрелу накладывается особое заклятие. Очевидно это имело место и сейчас, что и помогло Росу заметить движение за миг до того, как его тело вот-вот должно было пронзить насквозь.

Позади весело заулюлюкали. Похоже, эти недоумки пока что не поняли с кем связались. Думают, раз накачали приличные уровни, жалкому нубу лес не защита. Догонят, окружат, играючи прикончат. Может даже поиздеваются перед этим.

Хрен вам ребята, а не Рос. Ни за что его не догоните. Сейчас он на бегу немного согреется и припустит по-настоящему.

Рос затормозил, с досадой уставившись на открывшуюся картину. Только теперь он понял, почему они так радостно улюлюкали.

Потому что бежать ему некуда.

Точнее, направления были, все стороны открыты, никто не держит. Дело вовсе не в этом, а в неприятном изменении местности. Просто дальше начиналась бесконечно широкая полоса сожженного леса. Большая часть деревьев на ней повалена, лишь некоторые стоят обгоревшими спичками лишенными ветвей. И, что хуже всего — в отдалении параллельно реке тянется скальная терраса. Эдакий серьезный выступ метров пятнадцати вышиной, сложенный ровным камнем. При желании Рос туда вскарабкается, он ловкий, но на это потребуется время.

А эти, которые улюлюкают, выйдут неспешно из леса и будто в тире расстреляют его беззащитную тушку, карабкающуюся по скальной стене.

Значит все — первая попытка добраться до столицы бесславно провалена. Можно закрыть глаза и расслабиться, можно сжать покрепче оружие и с яростным криком помчаться на веселящихся уродов, но результат будет один: Рос быстро окажется на точке перерождения перед недовольным Агитриком. Тот, само собой, обзовет его тупым мясом или как-нибудь иначе выразится, но в таком же негативном ключе, после чего можно будет начинать заново.

Плохо… столько времени зря потеряно.

— Что еще за нахрен?! — испуганно-рассержено выкрикнули за спиной. — Аааааа!!! Ребята!!! Аааааа!!!

Крик оборвался, но уже другой голос подхватил:

— Бача завалили!

— Кто?! Этот нуб завалил Бача?! Как так?!

— Не знаю! Лучник здесь какой-то! Аааааа!!! Блин!!!

— Что там?! Что такое?! — заголосили сразу два голоса.

Ответил третий:

— Леменс тоже готов!

— Лук?!

— Да, лук его сделал! В две стрелы! В глаз и в ухо! Вот же гад!

— Все ко мне! Теснее! Контролируем подходы!

— Этот урод снял мага и лекаря, нам их теперь не поднять!

Гм… Похоже, у Роса появился неожиданный союзник. И союзник неслабый.

А еще он неглупый, уж очень продуманно действует. Оставаясь незамеченным изучил диспозицию и первым делом выбил ключевых персонажей: мага и лекаря. Только им доступны очень затратные по магической энергии заклинания воскрешения. То есть эта парочка теперь неизбежно улетит на свои точки перерождения. Ну разве что кто-то из оставшихся успеет использовать свиток возрождения, но их непросто добывать и стоят они очень и очень дорого, так что далеко не у каждого можно найти его в сумке. И не всегда — их принято брать в самые важные походы, где потеря даже одного бойца может стать причиной провала для всех.

Если Рос не ошибся, и осталось три противника, то они в незавидном положении. У них не осталось поддержки, они не видят убийцу, и прекрасно понимают, что если прилетит оперенная смерть, поднимать их будет некому. С другой стороны выбита самая легкая добыча для лука — магические классы. С

защитой от физических атак у них почти всегда все очень плохо. Отправить на перерождение остальных будет несколько сложнее.

И вообще, надо еще подумать, кто кому сейчас союзник. Росу этот неизвестный лучник не представлялся, и уж дружбу точно не предлагал. Это может быть закоренелый убийца игроков, который решил прикончить здесь все живое. На такого слабака как Рос ему даже не придется тратить две стрелы, обойдется одной.

Вывод? Надо не шуметь, не мельтешить, залечь в кустах и посматривать, чем дело закончится. Глядишь, про него вообще забудут, или подвернется вариант с успешным бегством.

И где же засел этот невидимый снайпер?

Хлоп! И тут же очередной вопль:

— Он достал меня!!! Ноги!!!

— Вон! Вроде оттуда прилетело! Деррек, туда бей!!! Бей тебе говорят!!!

— Да не ори! Я Цурасу пишу! Сейчас он ребят пришлет!

Хреново. Эта пятерка, или сколько их здесь, не в одиночестве сидела. Возможно — дозор сильного отряда, приглядывающий за подходами к расположению основных сил, или разведка. То есть неподалеку есть другие игроки, их, скорее всего, гораздо больше. А загадочный лучник, каким бы крутым он ни был, всего лишь один. Не верилось, что таких ловких невидимок может быть двое или трое. Значит, с приличной группой ему точно не совладать.

Ну разве что это не один из легендарных азиатских игроков. Те не едят и не спят, и вообще ничем не занимаются кроме как упорно качаются от первой секунды старта проекта. Такие огромные уровни успели набрать, что в скором времени смогут конкурировать с отборными гвардейцами императорских армий.

Но что столь великому игроку делать в таком захолустье?

— Ребята! У кого есть зелье лечения переломов?! Дайте! Ног считайте нет!

— Да заткнись ты! Не выдавай позицию!

Хлоп!

— Аааааа!!!

— Докричался, дебил! Вот и зелье не понадобилось!

Рос, затаившись среди кустов, прикидывался кучкой прошлогодней листвы, или чего похуже, но это не мешало ему поглядывать за округой. Дождь прекратился, лишь с листвы немного капало, так что ночному зрению рроха ничто не мешало.

Очень полезная, оказывается, расовая способность. А поначалу казалась никчемной. Тем еще нубом был, не понимал своего счастья.

Да и сейчас ненамного продвинулся в этом…

Что за звук?! Треснул сучок под ступней?! Или показалось?

Нет — не показалось. Шевельнулась ветка, с нее осыпался рой водных капелек, показалась рука, тут же исчезла, чтобы возникнуть в следующем окне между зарослей. А затем и хозяин конечности продемонстрировал себя во всей красе: высокий худощавый мужчина с несуразными треугольными ушами и островерхом капюшоне. В руках сжимает вычурный лук, стрела, удерживаемая на тетиве, во все стороны испускает крошечные разноцветные искорки.

Раса эльфийская, популярная, разновидностей там много, и луки у них — любимое оружие. Тот самый стрелок-невидимка? Если Рос не ошибается, с маскировкой у ушастых не все так хорошо. К тому же такого мастера он бы вряд ли столь легко заметил, тот бы увидел его куда раньше. А этот вон, даже не косится в сторону затаившегося нуба, будто не подозревает о его присутствии.

Вслед за лучником показался еще один игрок: в кольчуге, в глухом шлеме, со щитом и боевым молотом. Такие шумные персонажи не лучшие напарники для воина, предпочитающего оставаться невидимым. Значит, Рос видит остатки той самой группы, что так весело загнала его на эту выжженную дотла опушку. Выглядят они взволнованными, оглядываются во все стороны, суетятся. Лес шумит от последствий ливня: капли падают с листьев, с треском срываются набухшие от влаги подгнившие ветви. От каждого такого звука оба смешно шарахаются.

И у одного и второго ники красноватые. Не самые матерые душегубы, но все же доводилось недавно убивать тех, кто не сопротивлялся.

Боитесь, ребятки? Ну так вам и надо. Хотели без проблем нуба подстрелить, а получилось чуть-чуть наоборот.

Хлоп! Воин с противным хрипом повалился на колени, его шею насквозь пронзила стрела, прилетевшая сзади. Очевидно ранение, нанесенное в критическую точку, вызвало кратковременный шок. Секунда, три секунды, или все десять — никто не скажет заранее, сколько продлится такое состояние, но все это время цель совершенно беспомощна.

А может дело в другом. Может на стрелу наложено заклинание оглушения. Но как бы там ни было, результат один.

Останься воин на ногах, он бы мог развернуться, прикрыться щитом. Не самый приятный противник для лучника, оба друг другу могут изрядно нервы помотать: один отлично защищен, но не может работать дистанционно; второй работает только дистанционно, но вообще не защищен. В этом стрелки родственны с магами, выигрывая у тех лишь за счет высокой

ловкости и связанной с ней повышенной вероятностью увернуться от атаки.

Хлоп! Хлоп! Воин, даже не заорав, заваливается лицом вперед, демонстрируя две стрелы в спине, точно между лопаток, и одну в шее. Теперь он очень похож на не до конца ощипанного дикобраза. Или сражен наповал, или в таком глубоком шоке, из которого нескоро выйдет.

Прокачанные лучники с прямыми руками — чистое зло.

Эльф выстрелил не глядя, помчался не разбирая дороги, как бежал недавно Рос. И как назло выбрал крайне неудачное направление. Нет, ему-то все равно куда мчаться от невидимой смерти, но это просто свинство с такой точностью двигаться в сторону укрытия Роса.

В реальном мире он мог бы промчаться в шаге, не заметив Роса в темноте и зарослях. Но в игре свои законы, всегда есть определенный радиус, на котором игроки неизбежно обнаруживают тебя, как бы ты не скрывался. Зависит он от прокачки маскировки и наблюдательности, от классовых и расовых бонусов, от разницы уровней, в меньшей мере от других характеристик, и может колебаться от десятков метров до считанных сантиметров.

В случае Роса на сантиметры надеяться не приходится, в сравнении с таким противником он смехотворный нуб. Нет сомнений, что как только эльф обнаружит, что на его пути кто-то есть, в ход опять пойдет лук. Дистанция такова, что на промах надеяться нечего.

Жалкому нубу хватит и одной стрелы.

Уйти нельзя, оставаться тоже. Что остается? Драться? Смешно, ведь при такой разнице уровней Рос будет пробивать противника разве что Хаосом, не нанося большого вреда. Школа эта хорошая, если речь идет о дебафах[4], ведь там главное — шанс прохождения, но урон даже у прокачанных умений проигрывает всем остальным школам магии. Однако другие заклинания будут или рассеиваться, или отнимать жалкую условную единичку, применять их сейчас бессмысленно.

Есть в дебафах интересные вещи, которые сейчас могут пригодиться — умения контроля. Там дело не в уроне, а в том, что противник на некоторое время лишается возможности атаковать. Ну или, как минимум, не может оторвать ноги от земли, а, следовательно, не подбежит к тебе. Есть даже специализированные маги и воины, чья задача заключается как раз в том, чтобы удерживать цель на месте, не позволяя вступать в бой. Такой игрок сам почти не наносит урона, просто помогает другим побеждать безнаказанно.

Рос не из таких магов. Главное, что у него есть из контролирующих умений — Сон. Под действием этого заклинания противник превращается в статую: все видит, все слышит, но не может и пальцем пошевелить. Эффект спадает, если атаковать его, нанеся хотя бы единицу урона. Ну и если пройдет отведенное игровой механикой время — тоже рассеется.

И Сон, увы, тоже может промахнуться. У Роса нередко такое бывало с высокоуровневыми монстрами. Тут уж как повезет.

Но он везучий, удача у него прокачана до таких высот, что даже азиатским перекачанным монстрам не снилось.

Зачем ему заклинание, которое обездвижит врага на жалкие секунды? Ведь откат долгий, второй раз применить не успеет. Эльф придет в себя и жестоко прикончит дерзкого нуба, убежать за такое время не получится, спрятаться тоже негде. Уж очень неудобная опушка.

Зато невидимый лучник, скрывающийся где-то в чащобе, получит великолепный шанс без проблем прикончить последнюю высокоуровневую цель. И, возможно, будет столь благодарен Росу за оказанную любезность, что не станет его убивать вслед за всеми.

Хоть какой-то шанс выйти без фатальных потерь из столь непростой ситуации.

Рос, не поднимаясь, взмахнул коротким посохом, собственноручно изготовленным при помощи недавно полученного чудодейственного Куба Преобразования Главы Гильдии Мастеров Запертых Земель. Из многих удачных и не очень попыток ему понравился именно этот, с дополнительным шансом прохождения магического урона или действия. Очень удобно, если у цели высокое сопротивление, как это бывает при большой разнице уровней. Снижается риск промаха.

Эльф замер, будто громом пораженный. Он теперь прекрасно видел Роса, но ничего не мог поделать. Заклинание сработало, цель не просто обездвижена, а лишена возможности предпринять что бы то ни было.

Лишь бы на него сейчас тяжелая ветка не упала. А то нанесет хотя бы единичку урона, и гад проснется.

Ну?! Где же ты, ловкий лучник-невидимка?! Вкуснейшее блюдо подано, оно в твоем полном распоряжении.

Одна секунда. Две. Три. Ничего не происходит.

Хлоп!

— Аааааа! — истошно заорал эльф, когда его правую руку пришпилило к дереву.

Отчаянно дернувшись, он попытался освободиться, но усилия не хватило, так и остался на прежнем месте добротно

зафиксированной мишенью.

Рос, уставившись в полубезумные глаза стрелка, усмехнулся, с ехидцей, копируя его же голос, произнес:

— Не бегай от лучника, умрешь усталым.

Вторая стрела, прилетев из лесного мрака, пришпилила голову эльфа к дереву. Готов.

Рос вздохнул, очень медленно повернулся, уставился в темноту. Даже со своим зрением он мало что видел там, под смыкающимися кронами деревьев. Из-за дождевой сырости под ними клубилась туманная дымка, в которой синими глазами чудовищ светились напитанные влагой гнилушки. Он не мог разглядеть невидимку, но знал, что лучник где-то там. Возможно, уже наложил стрелу на тетиву и теперь думает, куда именно ее стоит послать: в правый глаз, или левый.

Этот невидимка стреляет метко, спору нет.

Мигнула одна гнилушка, вторая, третья. Кто-то, оставаясь невидимым, шел по лесу, перекрывая струящийся от них слабый свет.

И этот кто-то приближался к Росу.

Сгустились тени под раскидистым деревом, что-то изменилось в их переплетении. Как по заказу в этот же миг из прорехи в облаках выглянул край налитого месяца, и из упавшего на землю лунного луча шагнула невысокая фигурка с коротким луком в левой руке. Даже при свете, пусть и слабом, она оставалась сгустком ожившей тьмы. И лишь несуразная надпись над головой свидетельствовала, что перед Росом такой же игрок.

Еще шаг, еще, и он, наконец, разглядел стрелка с подробностями. Невысокая девушка с коротко стриженными черными волосами и мешковатой одеждой того же цвета. Никакого намека пусть даже на самую слабую броню, лицо отрешенное, взгляд отсутствующий, такой меньше всего ожидаешь увидеть у того, кто только что играючи расправился с пятеркой не самых слабых противников.

— Привет, Пузырь, — спокойным, скорее даже равнодушным голосом произнесла лучница.

— Привет… э… Тиринауеррия Раинаила, — ответил Рос и уточнил: — Этот ник ты ведь не сама придумала?

— Нет.

— Заметно…

— Можешь звать меня просто Тири. Нам, наверное, придется провести вместе много времени, будет плохо, если у тебя устанет язык такое выговаривать.

— Много времени?..

— Ну ты ведь куда-то идешь? Я пойду с тобой. Я тебя здесь

уже давно жду, мне сказали, что тебе идти еще далеко, надо помочь по дороге, присмотреть. Так что пошли.

— Э!.. Постой! Ты кто?!

— Ты ведь видишь, что написано над моей головой.

Рос прекрасно видел все те же два слова дурацкого ника и несколько символов, указывающих на прочие особенности персонажа. Внешность выдуманная, а не скопированная с реального облика владельца, пол женский, в общем, ничего, что могло бы ответить на его вопрос.

А еще он вспомнил Мачо-Силача и Гвоздя-в-Башке. Ники у них были не такие корявые, но оба тоже вели себя в высшей мере странно и дружно рвались сопровождать Роса куда угодно.

— Э… Тири… А как у тебя с характеристиками? Как ты их распределяла? Перс у тебя кривой или нормальный?

— Странный вопрос.

— Просто так я бы не спрашивал.

— Об этом можно поговорить на ходу. Пошли уже, здесь опасно оставаться.

* * *

Коди Митчелл ужасно потел несмотря на вечернюю прохладу. Не самый лучший район для встречи, слишком много наркоманов, пребывающих в вечном поиске денег на дозу. Дешевые ночлежки, засилье бомжей, разноцветное население, порядочному аналитику всемирно известной корпорации здесь делать нечего.

Но журналист, с которым его свела судьба, почему-то считал, что Бэй-Вью-Хантерс[5] — лучшее место для подобных встреч.

Зря Коди с ним связался. А все из-за того прогремевшего на весь Второй Мир нуба, будь он трижды неладен. После того, как аналитик сумел найти важную зацепку, его вызвали на самый верх, к боссам, где он своим докладом произвел некоторое впечатление.

А впечатление быстро забывается, если его не поддерживать. И Коди из кожи лез, стараясь нарыть что-нибудь еще. Иногда ему удавалось унюхать то, мимо чего прошли другие, но это не шло ни в какое сравнение с тем самым первым разом.

Он ведь тогда настроился на серьезное повышение, и даже начал подумывать о смене жилья на куда более приличное. Тогда можно будет, наконец, перевезти Хелен к себе. Ну, в смысле, сделать ей предложение.

Впрочем, если она и дальше будет все время пилить мозги на

тему того, как мало он ей уделяет внимания, то расширение жилплощади не понадобится, ведь ему более чем достаточно нынешней квартирки.

Неужели так трудно понять, что у него важная работа? В порядке вещей, когда он занят ею семь дней в неделю утром и вечером, в игре и в реале. Он ищет информацию. Ищет везде где можно и нельзя. Ищет там, где никто не догадается искать. Идет на контакты, на какие не рекомендуется идти, или даже это категорически запрещено.

Этот журналист и правда кое-что знает. Но в основном не совсем то, что именно сейчас требуется Коди. И к тому же не спешит делиться ценными знаниями, а наоборот, всеми силами пытается приумножить свои.

За счет Коди.

Приходилось делиться, ничего не поделаешь, хватка у этой акулы пера железная. А сейчас пришлось пойти на разглашение служебной информации, которая ни под каким соусом не должна была уйти за пределы отдела.

Но это того стоило. Коди получил ту еще зацепку. Если все это правда, он знает, каким образом можно без труда находить неуловимого Ростовцева. Это настоящий триумф. За такое его не просто повысят, за такое…

Это открывает новые горизонты.

Только вот откуда этот бумагомарака мог узнать такое? Какие у него источники? Кто сливает подобную информацию?

Хотя правильнее поставить вопрос так: откуда вообще можно узнавать подобное?

Вопрос, на который, возможно, Коди рано или поздно придется поискать ответ. Но сейчас это не так важно. Пусть даже журналисту это насвистели зеленые марсиане с носом-дудкой. Плевать, лишь бы это оказалось правдой.

И насколько широк круг посвященных в эту тайну? Вдруг информация полилась рекой и скоро будет доступна всем желающим? В таком случае Коди стоит поторопиться, он не намерен делить свой триумф с кем бы то ни было.

* * *

Неприметный человек, в документах которого значилось, что его зовут Джон Шеби, равнодушным взглядом проводил машину Коди Митчелла. Ему не было никакого дела до этого заигравшегося аналитика. Его сейчас вела другая группа, и она его точно не упустит.

Легкая мишень.

Цель Джона — журналист. И он тоже его не упустит.

Смерть журналиста — дело хлопотное, но это не значит, что представителей пишущей братии нельзя устранять. Если те, кто отдают приказы, решили, что ему пора уходить, потребуются события библейского масштаба, чтобы работник пера дожил до старости.

Небеса молчат, потому что Всемогущему Господу плевать на этого любителя афроамериканских и желтых мальчиков. Он настолько не одобряет содомию, что даже не смотрит в сторону этого проклятого города[6]. Или даже готовит ему участь Содома и Гоморры, в этой стране каменный клоповник стоит первым в очереди на божественное наказание.

А скандальный журналист до того увлечен своей последней губастой пассией, что даже встречу с болтливым аналитиком назначил не на улочках любимого Кастро[7], а в том еще клоповнике, где все провоняло бомжами и пропиталось дымом марихуаны. Бэй-Вью-Хантерс — опасное место, здесь, бывает, даже полицейских калечат, местные подонки не признают никаких авторитетов.

Ласкать мальчиков журналист сегодня не будет. А будет валяться на загаженной собаками клумбе, удобряя землю кровью из многочисленных ножевых ран. Потом приедут копы, покрутятся вокруг с важным видом, будут задавать глупые вопросы и снимать данные с городских камер видеонаблюдения.

Жертву уличного произвола перевезут в другое место, где она будет лежать уже не на земле, а на кафельном столе. А копы, доказывая, что не зря тратят городские денежки, быстро установят, что момент убийства на записи не попал. Зато попало то, как оттуда поспешно удаляется некто в запоминающейся одежде. И, отслеживая его передвижение от камеры к камере, вскоре выяснят, что этот человек скрылся в подъезде одного из многочисленных многоквартирных домов и более оттуда не выходил.

Копы, само собой, на этом не отстановятся. Они найдут нужную клвартиру, взломают дверь и обнаружат хяозяина. Но поговорить с ним не получится по той пиричине, что к тому времени он уже будет мертв по причине того, что вколол себе неподъемную дозу новомодного наркотика. Те, кто на него подсаживаются, живут недолго, так что ничего удивительного в случившемся нет. Чувствуя приближение ломки торчки способны ради вонючего пакетика пойти на что угодно, вот и этот достал нож, выбрался на улицу, покрутился по кварталу и заприметил пухлого пижона с овечьими глазами. Одет хорошо, при дорогих

часах, взгляд такой, что скорее расплачется обиженной девчонкой, чем начнет махать кулаками в ответ на наезд. В общем — достойный кандидат в спонсоры гоп-стопа.

Само собой, что подохший наркоман не имел никакого отношения к убийству. Картинка у камер не очень, так что можно даже не очень стараться с гримом, чтобы выдать своего человека за обитателя этого гадюшника. Тут главное — одежда, и чтобы лицо не показывал крупным планом.

Ни один коп не придерется. История, которых этот район повидал немало. Нарик вышел из свой загаженной берлоги и прирезал очередного любителя цветных мальчиков. Разного рода извращенцы нередко находят приключения в таких местах. Убийца забрал часы и бумажник, вернулся домой. Там же, не выходя из подъезда, приобрел убойную дозу, в трущобах за ней далеко ходить не надо. Преддверие ломки делает торчков круглыми дураками, вмазываются по полной, ни о чем не думая, после чего уходят навсегда в свою химическую нирвану.

Приказ выполнен.

Глава 4

Тири не была похожа ни на Мачо-Силача, ни на Гвоздя-в-Башке. Не в том смысле, что она маленькая симпатичная мулатка, а они здоровенные белобрысые парни. Нет, дело прежде всего в поведении: те ржали как дешевые клоуны по любому поводу или даже вовсе без него, все время искали чего бы закинуть в рот, манеры у них были грубые, словарный запас скуден, в бою они не то что ничем особым не блистали…

В бою они выглядели нелепо.

В то же время совпадений было столько, что не вызывало ни малейших сомнений: все трое одинаково замешаны в чем-то, что Рос не понимал. Одно то, что они дружно рвались его сопровождать, ставит их на одну доску.

— Пузырь, давай отдохнем минутку.

Вот — еще одно совпадение. Нет, ни Мачо-Силач, ни Гвоздь-в-Башке не были замечены в быстрой утомляемости. С Тири другое дело, она не могла на горку подняться, чтобы не присесть при этом хотя бы раз.

Это, конечно, сильно утрированно, но в общем так и есть: с выносливостью у нее все печально, и не только с ней. И не вызывает сомнение, что причина во все том же ненормальном распределении характеристик. Но если Мачо-Силач и Гвоздь-в-Башке раскидывали свободные очки в зависимости от сиюминутных капризов, про Тири так сказать было нельзя.

Она сознательно сделала из своего персонажа инвалида.

Рос не мог заглянуть в таблицу ее характеристик, но сильно подозревал, что все доступное она вкладывала исключительно в ловкость и меткость, напрочь игнорируя прочее. Для такого вывода у него были веские основания.

Во-первых — раса и класс. Рос при любой возможности изучал игровой форум, поглощая знания о сложном игровом мире. Он знал кого выбрала Тири. Горец-ассасин — редкая раса и не слишком популярный класс, малоизвестный. Очень уж специфический, узкоспециализированный. Почти все его бонусы лежат в области маскировки. Тут с ним мало кто мог сравниться, это не отнять. Но вечно находится в невидимости — бессмысленно. Рано или поздно из нее придется выходить, а вот тут начинают сказываться многочисленные слабые стороны расы.

Прежде всего стоит отметить мизерные показатели меткости. То есть от вложенной в нее единицы ты получишь существенно меньше, чем представители других классов и рас. Аналогично с силой, причем там ситуация куда плачевнее. Ее влияние на урон

столь ничтожно, что не имеет смысла поднимать ее зачарованными вещами и очками характеристик, куда эффективнее выбирать предметы с бонусами к величине самого урона и атаке.

Защита в таком же плачевном положении, что и меткость. Хоть до макушки заковывай горца-ассасина в танковую броню — не поможет. Отправляется на перерождение быстрее всех, держать урон неспособен.

Все остальные первичные характеристики — твердые середнячки, за исключением, разве что, стойкости. Вот она у горцев-ассасинов работает выше всяких похвал. Из вторичных на пристойном уровне маскировка, наблюдательность, скорость и удача, остальные ничем не блещут, но и не скажешь, что провальные.

И никаких магических талантов, так что в маги дорога закрыта. Рабочий из ассасина тоже никакой, у него никаких профессиональных бонусов к честному труду, а вот противопоказаний хоть отбавляй.

Таким образом мы имеем персонажа, который как рабочий не котируется, как боец тоже плох: не может атаковать магией, а его дальние физические атаки малоэффективны, потому как там важнейшую роль играет меткость. Ее горцу-ассасину никогда не хватает. Что же им таким несчастным делать на поле боя? Смотреть со стороны как дерутся другие и отчаянно завидовать?

Боевая ниша у такого персонажа есть, но она специфическая. Тут надо вспомнить о единственной сильной стороне — скрытности. Ассасин может прокрасться через вражеские порядки, добравшись до тех, кто скрывается в задних рядах. Это, обычно, лекари и бафферы[8]. Все прочие оберегают персонажей поддержки, до них трудно дотянуться, зато если кому-то это удалось, то получается картина «Волк в овчарне». Сами себя они, как правило, защищать почти неспособны и погибают быстро.

Но и тут горцу особо не разгуляться. Урон у него далеко не впечатляющий, силы почти нет, тяжелым оружием, которым в два удара можно отправить на перерождение лекаря, он пользоваться не может. Приходится выбирать самые короткие клинки: слишком легкие, тонкие, почти бесполезные против бронированных воинов — ножи или кинжалы. Но маги поддержки латы не носят, так что сойдет и такое. И пусть повреждения незначительны, но работает их оружие быстро, тем более применяются сразу две единицы.

Подобраться, встать за спиной, активировать кратковременные классовые умения, увеличивающие урон и скорость атаки, и вперед, быстро и жестоко исполосовать жертву серией молниеносных ударов. Дистанция нулевая, так что

проблемная меткость вообще не нужна. Бей, не останавливайся, вряд ли тебе позволят достать еще одну цель. В состояние невидимости мгновенно не уйти, с откатом умения у горца-ассасина много нюансов, и почти все они работают против него. Так что он смертник, как, впрочем, и полагается ассасину, ведь в реальной истории они тоже были смертниками.

Подкрался, убил, умер сам — стандартная схема боя.

Естественно, что не каждому понравится сражаться по столь короткому и драматичному сценарию. Трудно стать прославленным воином, если раз за разом разменивать свои игровые жизни на вражеские с соотношением один к одному.

Горцев-ассасинов обычно выбирают одиночки, обожающие охоту за игроками. Те самые «ПК[9]» с красными никами, для которых убийство слабых и беззащитных — удовольствие. Выскочить из ниоткуда за спиной нуба и прикончить парой взмахов кинжалов — вот их призвание. Но даже с уступающим тебе игроком возникнут серьезные проблемы, если он хорошо защищен. Быстро ты его не прикончишь, а в долгом бою шансы не на твоей стороне.

Тебе вообще противопоказано получать урон. Ватный перс — вот что такое горец-ассасин. Жалкий убийца нубов, подкрадывающийся к ним за счет невидимости.

Ник Тири был идеально белым, но тем не менее она выбрала именно такого персонажа. И Рос был свидетелем того, как она играючи расправилась с пятеркой противников высоких уровней. Она сто девяносто седьмая, те, которых Росс рассмотрел, тоже были под двести.

Скажи кому, что полуголый горец-ассасин безнаказанно прикончил пятерых за несколько минут, вряд ли кто-то поверит.

Тири сломала шаблон. Она вообще отказалась от ножей и кинжалов. По крайней мере в этой схватке их вообще не использовала. А взяла то, что для ее персонажа бесполезно — лук.

Почему бесполезно? Да потому что лук в первую очередь требует меткости. Работать приходится быстро, с дистанции, если стрелы будут лететь мимо, ты никчемен, смешон, никому не страшен.

Но за весь бой Тири не допустила ни единого промаха. Как такое может быть?

А так. Надо вспомнить Мачо-Силача и Гвоздя-в-Башке. И тот и другой по-глупому распорядились очками первичных характеристик, по мере роста уровней разбрасывая их как заблагорассудится. Стандартный ассасин все что есть должен вкладывать в силу и атаку, стремясь всеми способами повысить

свой невеликий урон. Но Тири поступила иначе, при этом не повторив ошибку двух брошенных Росом увальней.

Возможно, она что-то тоже бросала в атаку, как и принято для таких персонажей, но львиную долю, если не все, пускала в меткость — характеристику, которую уважающие себя ассасины вообще не развивают. Зачем им она? Они ведь работают исключительно в упор. На втором месте у нее явно ловкость — она помогает в маскировке и стрельбе. На третьем, возможно — атака. Но не факт.

Все остальное Тири вообще не развивала, у нее не было возможности. Все съедала прожорливая меткость, без которой лук в ее руках был бы бесполезной палкой.

Почему остальные ассасины не делали то же, что и она? Ведь не так трудно прийти к мысли прокачать именно такого, нестандартного персонажа. Пользуясь уникальной по эффективности маскировкой можно сблизиться с целью на дистанцию, где после выстрела у тебя будут неплохие шансы остаться незамеченным. Дело в том, что маскировку ты теряешь тем сильнее, чем ближе находишься к жертве. Если для традиционных ножей и кинжалов ты лишаешься ее сразу и полностью, то при дальних атаках все куда интереснее, хоть и сложнее.

Тири нашла оптимальный коктейль распределения очков характеристик, боевой тактики и используемой амуниции. Она наносила удары, избегая ответа. И выходило это у нее здорово.

Так почему же другие не идут таким эффективным путем?

Да потому что этот путь — сплошные колдобины. Силы у тебя так мало, что даже простенькие доспехи не сможешь носить. Приходится использовать никчемную ткань, превращаясь в «тряпку». Но если маги — традиционные носители этого пренебрежительного прозвища, получают неплохие бонусы от подобной одежды, то тебе это не светит. И даже идет во вред, снижая и без того мизерную защиту. В открытом бою ты не сможешь стоять в одном строю с прочими лучниками. Там, где они даже не заметят атаку, тебе снесет всю полоску жизни. Пустить стрелу на далекую дистанцию ты тоже не сможешь, потому что не хватает той же силы. И по этой же причине для тебя закрыта возможность использования тяжелых луков, наносящих большой урон.

Ты слаб настолько, что быстро устаешь если даже просто шагаешь по ровной дороге. Тебя может сбить с ног порывом ветра. И то, что у тебя высокое сопротивление к магии, и особенно к той ее части, которая касается контроля и обнаружения скрытого — не утешает.

И, наконец, самое печальное: да, ты можешь до истерики довести свою цель, но при этом так ее и не прикончишь. Твой лук слаб, стрелы слишком легкие, разовый урон невелик. Противника надо нашпиговать как следует, и это при том, что каждый выстрел грозит обнаружением. Так что тебе не светит как прочим лучникам аннигилировать цель одной-двумя стрелами.

Но как же это делала Тири? А очень просто: она стреляла исключительно в уязвимые точки и, скорее всего, применяла все что только могла для увеличения шанса крита. Критический урон это то, что даже слабый удар может превратить в катастрофу. Глубокие раны от стрел очень в этом помогают, но проблема в том, что надо не просто попадать в фигуру противника, надо очень точно бить в малоразмерные цели на его коже. Сантиметр в сторону, и ты всего-навсего нанесешь легкую рану.

Как этого добиваются? Если говорить о луке, то, главным образом — прямотой рук. Как это ни банально, но игрок должен отлично владеть своим оружием, и потому в этом классе неплохих успехов добивались спортсмены-лучники с богатым реальным опытом. Поэтому такой игровой выбор — не для всех. Если нет хоть крохи таланта, то можешь в лепешку расшибиться, но все равно дальше середнячка тебе не подняться. Выбирай что-нибудь попроще: ту же магию, или меч.

Возможно, Тири в реале непревзойденная спортсменка. Или у нее просто на редкость прямые руки. Но из-за негативных аспектов ее выбора они сейчас еле плетутся.

Почему Рос не бросит ее так же, как предыдущую странную парочку? Боится, что стрела в спину прилетит?

Сложный вопрос… Может боится этого, а может того, что вместо Тири появится кто-то другой, с кем шагать бок о бок будет неприятно.

С ней шагать можно. Пока можно. Она доказала, что может быть полезной и после первых слов более не навязывается, ведет себя в высшей степени корректно. Так что пока ему выгодно держаться рядом с таким бойцом.

И на ходу Рос будет присматриваться стараясь понять, что надо от него всем этим непонятным личностям, которые безошибочно находят его где бы он ни был и так странно себя при этом ведут.

* * *

Очередной короткий привал устроили под раскидистой дикой грушей, выросшей на развилке двух лесных тропинок. Рос

совсем не устал, и вместо того, чтобы сидеть, сделал небольшой круг, пытаясь понять, где именно они находятся. Но безуспешно, местность не узнал. Карты с игрового форума изобиловали погрешностями, те, которые он загружал себе в игре, тоже неточные, мелкие детали на них могут вообще не отображаться. Этот район у него почти не охвачен, сам он никогда даже рядом не был, сплошное белое пятно.

В общем, понятно, что они уже прилично удалились от линии ведения боевых действий, так что еще немного и можно разворачиваться на запад, после чего шагать так до самого конца, до той самой вожделенной столицы.

— Ты куда дальше хочешь идти? — неожиданно произнесла Тири.

Рос указал на левую тропу:

— Думаю, лучше по ней.

— Нет, нам нельзя идти по ней. Или можно, но недалеко.

— Почему?

— Те, кого я убила ночью, будут нас искать. Это Тарантулы. Очень сильный клан, они такое не прощают.

— Клану делать нечего, чем ловить какую-то лучницу.

— Я уже не первый раз убиваю их игроков. Я у них в черном списке.

— Ты пауков не любишь, что ли? Все время их убиваешь?

— Я убиваю тех, у кого красное имя. Я не смотрю на клан.

— Понятно. Выбитые из ПК вещи собираешь?

— И это тоже. Но я убиваю их не ради наживы.

— Ну да, попадая во все черные списки особо не разживешься. Думаю, тебя ищут не только Тарантулы.

— У них есть клановый обряд. Время от времени они проверяют стойкость своих игроков. Их способность преодолевать игровые трудности. Запускают в локацию, где много новеньких, и они их убивают. Потом долго отмывают кровь с имени, всеми гонимые, не имеющие права войти ни в один город, рискующие потерять все нажитое при смерти.

Все с ней понятно. Одна из тех, чья игровая роль — охота на охотников. Среди таких большинство составляют те, кто затаили обиду после неоднократных неотомщенных смертей в нежном игровом возрасте. Многие близко к сердцу принимают ситуации, когда тебя мимоходом сносит перс, которого ты даже поцарапать не можешь.

Она одновременно похожа на Мачо-Силача и Гвоздя-в-Башке, и одновременно не имеет с ними ничего общего. У них вообще никаких внятных целей не было, если не считать того, что любили вкусно покушать, а у Тири имеются хоть и не совсем

обычные, но принципы, которым она следует. И на болтливую глупышку не тянет, а те горланили без перерывов. Странная — да, это у нее не отнять.

— А почему опасна именно эта тропа?

— Там, дальше, большая деревня, ее неудобно обходить. И там обязательно будет кто-то из Тарантулов, при облаве они присматривают за всеми поселениями.

Ну что же, логично. Игрок не может существовать в вакууме, ему нужно взаимодействовать не только с миром, но и с его обитателями. Проголодался, а кулинария не прокачана, или нет ингредиентов для готовки? Закончились зелья и без них не можешь качаться? Попал под негативное заклинание, которое висит уже почти час и не желает исчезать, превратив тебя в беспомощную тряпку? Будь добр, сбегай в ближайшую приличную деревню, найди торговца или лекаря, после чего все твои проблемы останутся в прошлом.

Когда ловили Роса, под контроль в первую очередь брали именно поселения. А куда деваться, если на все поля и леса никаких сил не хватит.

— Так ты знаешь где мы?

— Конечно.

— У тебя картография открыта?

— Зачем тебе?

— Просто у меня открыта. Ты могла бы скинуть мне кусок своей карты с этим районом, а я бы взамен какое-нибудь место где ты не была.

— Нет смысла. Просто скажи, куда тебе надо, и я покажу дорогу.

Блин, номер не удался. Ну да не особо и надо, пока что такой проводник Роса устраивает.

Смирился он уже с разного рода странностями этих «случайных» попутчиков.

— Ты отдохнула?

— Да.

— Может поесть хочешь? У меня мясо есть, правда холодное. Если по пути что-нибудь подстрелишь, могу и свежее сделать.

— Пока не хочу, но спасибо за предложение. Я его запомню.

Иногда напоминает куклу. Вообще ноль эмоций. Только в глазах иногда проскакивает что-то эдакое…

И явно не веселое.

* * *

«…предполагают, что скорее всего причиной является утечка бытового газа. В результате взрыва возник пожар, из-за которого выгорело три квартиры. От падения осколков стекла пострадало несколько человек, двум понадобилась медицинская помощь, незначительные повреждения получили несколько машин. Один жилец госпитализирован с ожогами дыхательных путей, еще один был найден мертвым в своей квартире. О других жертвах и разрушениях не сообщается.

Интересный факт: погибший был обнаружен в обгоревших остатках капсулы виртуальной реальности. По неподтвержденным данным речь идет о Коди Митчелле, соседи отзываются о нем как о трудолюбивом человеке, работавшим на одну из игровых корпораций. Не исключено, что он погиб в тот самый момент, когда занимался профессиональной деятельностью».

Городские новости. Сан-Франциско.

Глава 5

Рос перевернул тонкую полоску мяса на другой бок, посыпал смесью мелкоизмельченных трав, неотрывно глядя, как частички высушенных листочков и стебельков прилипают к сочащемуся от жара костра жиру. Тут важно не переборщить, но и слишком мало специй — тоже никуда не годится. Кулинария не настолько механическое занятие, как кажется со стороны, для получения наилучшего результата надо просчитывать каждое свое действие, иначе вместо лакомого блюда и опыта рискуешь получить гадость, от которой изголодавшиеся собаки отвернутся и почти нулевой прогресс столь полезной характеристики.

Когда Рос поднял голову, Тири рядом не было.

Костер устроен чуть в стороне от аккуратной тропки по обе стороны которой тянулся чистейший сосновый лес с песчаной почвой и изобилием солнечного света. Прятаться в нем негде, деревья молодые, толстых, способных скрыть человеческую фигуру, среди них единицы.

Впрочем, для прокачанного ассасина нет ничего невозможного.

И куда же подевалась странная спутница? Будь дело в реале, можно было предположить, что пошла искать кустики, но здесь, в ненастоящем мире, в этом нет необходимости. К тому же ей бы пришлось мчаться вприпрыжку, чтобы успеть за несколько мгновений успеть уйти из поля зрения Роса.

Не успел он как следует обдумать неожиданное исчезновение, как послышался частый стук копыт и почти сразу вслед за этим на тропе показалась пара всадников.

Ну как бы всадников, ведь лошадей под ними не наблюдалось. Один мчался на огромном лосе с непомерно разветвленными рогами, второй примостился на существе, напоминавшем помесь страуса с двуногим ящером.

Впрочем, Росу доводилось видеть и куда более оригинальных ездовых питомцев. Если кошелек или упорство позволяют, можешь кататься на чем угодно, разнообразие живого транспорта огромно.

Оба всадника синхронно остановились, уставившись на Роса. А он, в свою очередь, смотрел на них и сразу заприметил одинаковые клановые знаки возле ников: крошечные черные паучки с гипертрофированными жвалами.

Вот и тарантулы пожаловали…

Парочка несколько мгновений молча таращилась на Роса, затем первый, тот что ехал на лосе, спросил:

— Ты тут один?

Вопрос задан вежливым тоном, ники тоже не красные, да и ребята на вид нормальные, но это не тот случай, где следует говорить правду.

Рос кивнул:

— Один.

— Видел кого-нибудь здесь?

— Если бы здесь кто-нибудь был, он бы уже примчался на этот запах, — Рос указал на подрумянившуюся мясную полоску.

Собеседник улыбнулся:

— Ну да, пахнет ничего.

— Кулинарию тут качаю, — соврал Рос. — Удобное место: тихое, мелкой дичи много, опасных тварей вообще не встречал.

— Это тебе просто повезло, тут много чего можно встретить. Не слыхал разве про вторжение Запертых Земель?

— Про него все слышали, но это на юге.

— Здесь некоторые группы «запертых» пробрались далеко на север. Они и впереди тебя, и по бокам, на них везде можно нарваться.

— Да? Впервые слышу. Отстал от жизни в этом лесу.

— А что за мясо? Кого убил? И как? Ты кто по игре вообще? От…

Стрела, прилетев собеседнику в выемку затылка, показала кровавое острие меж разинутых при разговоре челюстей, оборвав разговор на полуслове. Даже не вскрикнув, подстреленный мешком свалился на землю, а второй без единого слова помчался дальше по тропе очень поспешно настегивая своего «страуса».

Появившаяся из ниоткуда Тири приблизилась к лежащему. Тот, несмотря на чудовищную рану был жив, и как раз выходил из шока. То самое пограничное состояние, секунда-другая, когда тело слушается плохо.

Вновь щелкнул лук, вторая стрела пробила шею, затем туда же ушла еще одна. Воин, наконец, замер.

Рос, с трудом сохраняя невозмутимый вид, убрал мясо с огня, завернул наполовину в лист лопуха, получившееся кушанье протянул Тири. Та, прекратив крутиться возле тела убитого, откусила кусочек, довольно кивнула:

— Очень вкусно. Спасибо.

— Да пожалуйста.

— Рос, мы больше не сможем идти по этой тропе.

— Ты не поверишь, но я и без тебя догадывался, что нам тут теперь делать нечего. Ну и зачем это сделала?

— Что?

— Это, — Рос указал на тело, которое как раз начало

растворяться. — У него был белый ник, зачем ты его убила? Смысл?

Тири небрежно отмахнулась:

— Я у них в официальном черном списке. Могу всех убить, и ник не покраснеет. Только флагаться[10] буду.

Рос покачал головой:

— Ты сильно ошибаешься. У тебя ник теперь не розовый, а красноватый.

— Да? Ой, и правда, очки кармы начислили. Значит вычеркнули из официального черного списка, а я и не знала.

— Тебе теперь даже в глухую деревню нежелательно заходить, и на глаза кому-нибудь показываться тоже нельзя.

Тири опять небрежно отмахнулась:

— У меня не один раз доходило до того, что ник был краснее «Феррари». И ничего, как-то выкручивалась. Не переживай.

— А мне-то чего переживать? Сейчас этот погонщик страусов вернется с подмогой и следопытами, после чего они устроят нам незабываемое развлечение. Тебя в итоге убьют, вещи потеряешь из-за своей красноты. Оно того стоило?

— Они вот-вот могли тебя убить, и ты бы не смог идти туда, куда идешь.

— Они не собирались меня убивать, я бы заметил. Вроде вполне нормальные парни, без надобности такие не валят. Они ведь тебя ищут, я им не интересен.

— А я откуда могла это знать? Они к тебе зачем-то пристали, вот и пришлось что-то делать. Ладно, давай уже пойдем. Они и правда скоро вернутся, ради меня раскошелятся на порталы, пришлют сильный отряд.

— Ты им много мозолей отдавила?

— Много…

* * *

Насчет мозолей Тири сильно поскромничала. Она, похоже, не просто их отдавливала, она их злобно сплющивала в лепешку, щедро обливала кипящей смолой и расплавленным свинцом, а также сверлила электрической дрелью. Ничем другим объяснить поднявшийся ажиотаж Рос не мог.

В свое время его и самого неплохо искали, но он еще ни разу не встречал здесь виверну — летающего питомца. Их получение связано с колоссальными трудностями, стоят они баснословно дорого, а живут недолго. В общем, даже в очень серьезных кланах эти твари наперечет, и то, что одного из них не пожалели

привлечь к поискам, очень и очень впечатляло, заставляя посматривать на Тири чуть иначе.

Да она, должно быть, та еще тихоня-маньячка, раз пользуется такой популярностью…

А еще она отвратительно бегает. В смысле бегает как раз нормально, достаточно быстро, вот только почти сразу выдыхается. Смехотворная выносливость. Нечего и думать уйти от столь серьезно организованного преследования с таким балластом.

Тири это прекрасно понимала и, когда они в очередной раз укрылись под деревом от наблюдения с небес, произнесла:

— Пузырь, нам от них не оторваться, уходи сам. Беги куда тебе надо. Им нужна только я, тебя искать не станут.

— Не факт. Они меня видели, знают, что мы были вместе. Да и по следам это понятно.

— Ты выносливый, ты можешь долго бегать. Со мной у тебя вообще нет шансов. Уходи. Возьми, пожалуйста, пару колец. Самое дорогое, что у меня есть. Обидно, если потеряются и достанутся этим. Потом как-нибудь отдашь. Ну… или не отдашь… Уж лучше пусть тебе достанутся, чем им.

— Ник у тебя лишь чуть красный, риск потери невелик.

— Все равно шанс повышен, сам знаешь. А тут хорошее место, удобное для боя, я многих с собой прихвачу.

Ну да, трудно не согласиться: мрачный сырой ельник, хватает кустарников, у лучника-невидимки есть немало возможностей неприятно удивить погоню. Вот только удивлять ее он будет недолго, потому что на этот раз противники будут во всеоружии.

— Уходи свитком телепорта.

— А ты знаешь сколько стоит такой свиток? Я его в руках никогда не держала, откуда у меня такие деньги.

— Я могу открыть портал бесплатно, у меня есть такое умение. Уйдешь в него.

— Куда?

— Подберем место.

— Далеко?

— Ну… ближайшее, куда могу отправить, в паре дней пешего пути отсюда.

— Вместе улетим туда?

— Нет, мне нельзя.

— Тогда пусть лучше убивают, точка перерождения гораздо ближе. Мне ведь нельзя от тебя отдаляться.

— Почему?

— Меня просили помочь тебе.

— Кто?

— Тот, кому я не могу отказать.

Вот же блин, клещами из нее ничего не вытянешь. Упрямая.

— Пузырь, ты чего молчишь? Беги уже, времени у нас немного.

— Помолчи, я думаю.

— Думай быстрее, они тебя ждать не станут.

— У тебя где точка перерождения?

— А зачем тебе?

— Надо.

— Я привязалась возле той деревни, куда мы не пошли. Помнишь ту развилку?

— Помню.

— Вот там надо свернуть налево, и пройти почти до деревни. Перед опушкой будет два очень старых дуба, возле того, который дальше от тропы, я привязалась.

— Есть один вариант оставить их с носом…

— Говори.

— Если ты сейчас умрешь, они тебя потеряют.

— Да в этом лесу одни белочки и зайчики, крупнее косули за все время зверя не видела. Как я тут убьюсь? Об кого?

— Ну… было бы желание. Допустим, я помогу.

— Ты такой мелкий, что будешь три дня меня убивать.

— Я только выгляжу добрым и безобидным, а на самом деле могу очень сильно тебя удивить.

— Слабо верится…

— Верь.

— Ну ладно, допустим, поверю. Ты предлагаешь меня убить?

— Мне не по душе то, что я говорю, но будет неправильно, если они на тебе отыграются, когда догонят. Я же вижу, как тебя коробит от одной мысли об этом.

— Конечно… я не очень-то рада. У них ведь сегодня праздник будет, ни разу за все время я им не попадалась. Уж отыграются…

— Ты меня выручила тогда, у реки, я это не забуду.

— И в знак благодарности прикончишь? Как оригинально…

— Ну… помогаю как могу, уж прости. Вещи, которые ты при этом потеряешь, я отнесу к тому дубу. Просто подожди там.

— Так они тебя тоже убьют. Твоя точка перерождения далеко?

— Далеко.

— Плохо.

— Я на нее не собираюсь. Попробую уйти. Я не такая уж простая добыча.

— Прости за прямоту, но ты всего лишь нуб.

— Я странный нуб. Очень странный.

— Заметила. Ты быстрый, но от их следопытов тебе не скрыться.

— И все же я попробую.

— Ну ладно, давай так и поступим. Я и правда меньше всего на свете хочу, чтобы они меня достали. А так и будет, мне не уйти, с моей выносливостью не побегаешь.

— Все в меткость бросала?

— Почти все.

— Я так и думал.

— Когда они поймут, что я исчезла, тебя из принципа попробуют догнать. Им ведь надо будет на ком-то отыграться.

— Ты говорила, что кроме колец у тебя ничего дорогого нет?

— Я часто красной умираю. Не успеваю разбогатеть, как все выбивают. Только кольца и лук хорошие, остальное полный хлам.

— Если не жалко, отдай свои сапоги мне. Они нужны, чтобы за мной не увязались. Я тебе потом другие верну.

— Да я и босиком похожу, лишь бы тебя не догнали. Держи.

— Они совсем простые, и прочности никакой.

— Ага, с моба выбила, почти сломанные. Ничего ценного, такое не жалко.

— Еще мне нужна карта этой местности. Если ты все же качала картографию, пришло время поделиться.

— Пузырь, да ты мало того что убить меня решил, еще и грабишь.

— Ну такой вот я беспринципный.

— Скидываю эту часть карты, принимай.

— Спасибо. Ну что, ты готова?

— Ага. Очень интересно, сколько часов тебе понадобится, чтобы снести мне всю полоску жизни. Учти, что эти здесь окажутся гораздо раньше, — Тири выразительно указала на небо, где как раз перед этим в очередной раз пролетела виверна.

— Мне и пары минут хватит.

— Не обманывай.

— Главное, не дергайся.

Рос, отойдя на несколько шагов, развернулся, ударил по девушке «Аурой Хаоса». Весьма специфическое заклинание, в свое время, получив его, он не сразу разобрался с его механикой и ошибочно счел абсолютно бесполезным.

Еще как полезно, вот только в бою применять его более одного раза в большинстве случае не стоит. Заклинание модифицирует шкалу жизни цели, на несколько секунд уменьшая ее на десять процентов. То есть в том случае, если ты полон здоровья, и у тебя его сто единиц, в получившейся полоске будет девяносто.

Когда время выходит, шкала вновь возвращается до прежнего значения. Но в чем тогда суть? А в том, что возвращается лишь базовая шкала, на сто законных единиц, вот только здоровья в ней будет все те же девяносто, потерянные проценты не восстановятся.

Если ударить еще раз, не отнимешь уже ничего, ведь ниже девяносто таким способом не опустить никак. И потрепанного противника бить по этой же причине нет смысла, у него шкала и без того неполная. Очень удобно в битве с «толстым» врагом. Например с сильным босом: всего один удар, и десятую часть здоровья будто корова языком слизала.

И да, еще одно. Пожалуй — самое главное. Хаос — необычная школа. У подавляющего большинства игроков почти нет сопротивления к нему. А некоторые заклинания к тому же полностью игнорируют любые виды защит.

Так что Рос не промахнулся.

Тири поморщилась:

— Ты даже единички не отнял. Это бессмысленно.

— Подожди пару секунд.

— И что буде… Что это?! У меня почему-то только сейчас убавка шкалы отобразилась. Очень неплохо снял, отличный урон.

— Это не совсем урон. Долго объяснять.

— Давай дальше, не стой.

«Стрела Хаоса» отняла у Тири жалкие крохи. Приблизительно два-три процента. К счастью, он успел неплохо прокачать это заклинание, охотясь на монстров, в сравнении с которыми был той еще букашкой. Тогда его здорово выручал фокус с высокоуровневым питомцем. Жаль, что законы игры изменились, и прежних возможностей уже нет. Но, тем не менее, он успел вволю ими попользоваться и кое-что полезное сохранилось. В частности, используемое сейчас умение перезаряжалось гораздо быстрее, чем в базовом варианте.

Умения растут как и уровни, только не забывай их применять почаще против достойных противников.

Удар, еще удар, еще и еще. Прошел крит, полоска здоровья дернулась куда заметнее. Для персонажа столь впечатляющего уровня Тири та еще вата. Понятно, почему горцы-ассасины так непопулярны, им ведь даже смехотворных нубов приходится опасаться. Там, где другого даже не поцарапает, они получат серьезный урон.

Это не реал, где смерть — трагедия. Пока Рос добивал девушке остатки очков здоровья, она непринужденно посвятила его в свои ближайшие планы:

— Пузырь, до дерева ты доберешься нескоро. Если вообще

доберешься. Или если захочешь туда прийти.

— Я же сказал, что приду. Забыла, что мне верить надо?

— Не верю.

— Ладно, переформулирую. Ты оказала на меня некое впечатление. В общем, очень мне понравилась. Прерывать знакомство не в моих интересах.

— А вот в это верю.

— Так что жди меня, и я приду.

— Ждать скучно, в реал выйду, когда вернусь свяжемся.

— Хорошо. Я почти все, сейчас улетишь.

— Вижу. Пока, Пузырь.

— Пока, Тири.

«*Тиринауеррия Раинаила убита. Получено очков опыта: 862. До следующего уровня осталось: 891284*».

Хоть девушка ни разу не ударила по Росу, его ник не стал красным. ПК можно убивать безнаказанно, в каком бы состоянии они ни были. На них даже качаться можно, опыта капнуло неплохо. Вот только валить таких игроков раз за разом, радуясь росту прогресса, не получится: при каждой смерти они теряют часть не отмытых очков кармы и в конце концов белеют.

С белого опыта уже не будет, а будут проблемы в виде красного ника, но уже у тебя.

Тири не зря опасалась за свои дорогие кольца: одно из них и правда потерялось. Изучив его, он удивился.

«Посеребренное кольцо концентрации. Свойство: слияние. Класс предмета: хороший. Дополнительные характеристики: +5 к меткости +1 к атаке. Требования: тридцать третий уровень. Вес: 0,01 кг. Прочность: 71/115».

Всего лишь желтое — так называемый редкий класс. Ничего редкого в нем по сути нет, такой предмет можно с приличным шансом выбить даже из простого моба, а уж из элитников и мелких боссов может выпасть сразу несколько штук. Изготавливаются они тоже часто, так что вещь по сути рядовая, доступная всем игрокам.

Должно быть у Тири совсем туго со средствами, раз так дорожит парочкой столь дешевых безделушек.

Рос человек не жадный и подвержен порывам души. Да и как-то неудобно, что пришлось убить спутницу своими руками. Хоть и свалилась ему на голову непонятно откуда и почему, хоть и странная, но душой чуял, что нет за ней опасного подвоха. Это не

происки охотящихся на него кланов, и ни что-то в этом роде. А что? Он пока что не понимает.

С Тири ему просто, можно не скрываться. Нет смысла прятать свою суть от того, кто раз за разом тебя находит в не самой удобной для поисков местности.

И не просто находит, а заранее предугадывает где ты можешь появиться. Именно в таком месте его и ждала Тири.

Давненько он ничего не зачаровывал, такими темпами можно забыть как это делается. И ремонт тоже позабросил. Нехорошо это.

«Кристалл души. Заключенное существо: серый мхан. Уровень захваченного существа: 149. Особенности: усиленное существо. Набор свойств: ловкость, меткость, выносливость, вероятность критического удара, ускорение регенерации бодрости».

Все характеристики походят для Тири, ведь Рос не первый попавшийся кристалл взял. Выносливость, правда, не очень ей идет, от прибавки в несколько единичек ничего не изменится, будет умирать так же быстро. Но Рос просто не станет ее выбирать.

«Внимание! Вы хотите зачаровать посеребренное кольцо концентрации? Да/нет».

Разумеется «да».

«Выберите одно из свойств кристалла души. Внимание! Указанный предмет гарантированно может принять один эффект. При выборе двух и более свойств вероятность неудачи возрастет».

Чуть поколебавшись, выбрал меткость, ловкость и ускорение регенерации бодрости. Тири вместо последнего взяла бы, наверное, вероятность критического удара, но Рос не забыл, как часто ей приходилось отдыхать, это их серьезно замедляло, и вообще раздражало.

«Получен предмет: зачарованное посеребренное кольцо концентрации. Свойство: слияние. Класс предмета: хороший. Дополнительные характеристики: +5 к меткости, +1 к атаке… Эффект зачарования: +6 меткость, +7 ловкость, регенерация бодрости увеличена на 1 единицу в три секунды. Требования: тридцать третий уровень. Вес: 0,01 кг. Прочность: 115/115».

Вот и прекрасно: колечко отремонтировано и обзавелось тремя полезными бонусами зачарования. То-то Тири обрадуется, ведь по сравнению с тем что было до этого, разница колоссальная. Такой вот Рос умелец.

Хлопнув себя по лбу, он без злобы произнес:

— Ну и баран же ты!

Зачарование — небезопасная процедура. Всегда есть риск, что улучшаемый предмет будет поврежден, получит снижение в классе или вообще уничтожится. Конечно, с его перекачанной удачей и прочими бонусами риск неудачи значительно снижен, но все же не до нуля. Тем более сейчас он забылся, взял сразу тройной набор, а это куда опаснее.

Да, он бы, в случае неудачи, мог сделать другое кольцо, или выбрать из тех, что лежат у него в сумке, но все равно как-то неудобно. Обещал ведь принести в целости и сохранности именно это, а не какое-то другое.

Ладно, пора заниматься делом, ведь погоня на месте не стоит, а он достаточно уже посидел на том месте, где растворилось тело Тири, должно быть затер собою всякие следы этого события.

Достав из сумки один из подходящих по уровню кристаллов, добытых по пути, Рос вызвал зверушку, похожую на помесь обезьяны с лягушкой: плоская голова от земноводного, все остальное от примата.

«Камышовый квакун. Призванное из царства тьмы существо порожденное Запертыми Землями. Уровень: 88. Умения: Липкая Слизь, Обидный Шлепок. Характеристики: защита: 124; атака: 106».

Далеко не самый впечатляющий образец фауны Запертых Земель. Один из немногих неагрессивных монстров, все прочие нападали без раздумий как только Рос оказывался в радиусе их агрессии. Как боевой питомец, почти бесполезен. Слишком слабая атака для такого уровня, защита тоже подкачала. Даже если усилить его баффами, получишь весьма посредственного помощника.

В битве с противниками, которые идут по следу Роса, он будет жить до первого удара. Одна стрела, одно не самое сильное заклинание, взмах мечом или даже кинжалом.

Рос не собирался драться. Питомец был нужен для другого.

Достав из сумки несколько полосок кожи, заготовленных для изготовления амуниции и оружия, Рос присел возле питомца и надел на его ноги сапожки Тири. Обувь он постарался покрепче

привязать, не забыв перед этим наложить купленное в Гильдии Магов заклинание школы Хаоса: «Плесень Хаоса». Одно из немногих, доступных игрокам, оно почти не действовало на персонажей, но некоторые предметы можно было разрушать с его помощью. Мелкие деревяшки, куски кожи, сухое мясо и прочая органика спустя пару десятков минут рассыпались в труху.

Естественно, толку от такого заклинания в бою немного, что с учетом его заоблачной цены не лучшим образом сказывалось на популярности. В Гильдии очень удивились, что отыскался глупый нуб, решивший купить такой хлам. Он и сам не знал, зачем оно ему, просто греб тогда все, что хоть как-то было связано с полюбившемся Хаосом. До сих пор его ни разу не использовал, и даже почти забыл, что оно у него есть.

Вот и пригодилось.

Завершив приготовления, отдал питомцу элементарнейший приказ: бежать в одном направлении не выбираясь при этом на открытые места. Этот лес тянется далеко, полян немного, если их избегать, риск обнаружения с воздуха невелик. Ну а если наездник на виверне и заметит квакуна, вряд ли заинтересуется. Всего лишь ничем не примечательный монстр, рядовая деталь игрового пейзажа — не более.

Зачем он затеял столь непонятную возню? Ну, во-первых — погоня, добравшись до этого места, пойдет за питомцем, а не за Росом. Таковы уж игровые реалии, что следопыта можно обмануть несложным трюком с переобуванием. Правда, ненадолго. Даже неопытный спустя час-другой заметит подлог, а прокачанный распознает его куда быстрее.

Но не в этом случае.

Как Рос успел убедиться, квакун — быстрое создание. Так что через несколько минут удалится от Роса на расстояние, где уровня призыва уже не будет хватать для поддержания связи питомца с владельцем. При этом законы игровой механики срабатывают просто: призванное существо дематериализуется. То есть исчезает.

Тарантулам будет над чем поломать головы, когда в конце цепочки следов обнаружат сапожки Тири, и более ничего. Даже полосок кожаных не останется, к тому времени их без остатка слопает «Плесень Хаоса».

Что они сделают потом? Нетрудно догадаться — вернутся на то место, где Тири пошла своей дорогой, а нуб своей, после чего начнут гнаться уже за Росом. Ведь им будет очень интересно узнать, каким образом ускользнула девушка.

И где она находится сейчас — им тоже будет очень интересно, а ответить на все вопросы может только Рос.

Теперь остается подождать, пока не появится системное сообщение. А вот и оно.

«Призванное существо погибло».

Квакун растворился в воздухе, оставив на память о себе пару грошовых сапожек. Когда до них доберутся преследователи, полоски кожи уже растворятся от последствий заклинания «Плесень Хаоса», так что лишних улик не останется.

Пока уже позаботится о себе, а то досидится до появления погони. Его здесь более ничего не задерживает.

На свет появился еще один кристалл души, а затем и скрытое в нем существо. Тоже, увы, не запредельного уровня — Росу такой вызов уже недоступен. Чем-то похоже на того ездового «ящерострауса», который унес уцелевшего игрока из той парочки, которая подъехала к кулинарному костру. Размером, жаль, не вышел, но достаточно приличный, чтобы подходить для хитроумного замысла.

Вызванный монстр не был ездовым питомцем, но механика игры не запрещала забираться на него и отдавать команды на движение. Но у некромантов и прочих призывателей такой способ передвижения не пользуется спросом. В отличие от ездового пета комфорт нулевой, впечатления самые отрицательные, скорость не ахти, и требует немалых затрат бодрости. В общем, слишком много минусов.

Ничего, Рос временно с ними смирится.

От стоянки, где он и Тири провели немало времени, все там истоптав, ушли две цепочки следов. Одну оставил монстр в женских сапогах, вторую «страус», унесший Роса на своей спине.

Следопыты свои мозги вывихнут пытаясь понять, что же тут произошло и кто куда подевался.

* * *

«— Встречайте! Сегодня в нашей студии ослепительно великолепная Джессика — первая в мире девушка изменившая своему парню вот уже с тремя любовниками и при этом продолжающая его любить больше всех на свете! Вы скажете, что такими свершениями могут похвастать очень и очень многие! Согласен с вами полностью! Но многие ли могут проделывать это в тайне?! Немногие! А знаете таких, кто в процессе измены находится всего лишь в шаге от неблагодарного любимого?! Нет знаете?! Вот потому наша Джессика уникальна! И я не могу ее

осуждать, потому что у нее есть причины так поступать! Джессика, скажите нам, зачем вы это делаете?!

— Я делаю это, чтобы вернуть его.

— Вернуть?! Но откуда?! Он разве куда-то уезжал?!

— Его нет со мной. Его нет ни с кем.

— И где же он тогда?!

— Он почти не выбирается из своего черного ящика.

— Ящика?!

— Гроба…

— Гроба?!!

— Капсула виртуальной реальности — вот его гроб.

— То есть он играет?!

— Он не просто играет. Он все время проводит там, в игре. Он даже просил у меня деньги на новую капсулу, с функцией жиз… ну там чего-то обеспечивающая.

— С функцией полного жизнеобеспечения?

— Да, так. Он хочет, чтобы капсула его кормила и поила. И убирала за ним. Он вообще не хочет из нее выбираться, это ужасно.

— А вы не пробовали играть вместе с ним? У семейных пар подобное широко распространено. Раскрывает новые горизонты недоступные в реальной жизни.

— Но у нас совершенно нет сбережений. Я и так теперь вынуждена работать за двоих. Он ничем мне не помогает, наоборот тянет деньги. И он совершенно перестал относиться ко мне как к женщине. Он страшно изменился из-за этой игры, его не узнать. Он встает из своего ящика только чтобы сходить в туалет и поесть. И уже были случаи, когда туалет игнорировал. Залил капсулу мочой, было замыкание, чуть пожар не устроил.

— Фу! Какие натуралистические подробности! Он будет недоволен, что мы их узнали! Такое принято скрывать!

— Да ему все равно. И я уверена, что у него в игре кто-то есть, там ведь все трахаются направо и налево будто взбесившиеся кролики. Даже если ему показать это шоу, он не станет его досматривать. Ему неинтересны ни вы, ни я. Ему нужна только игра.

— То есть вы ему изменяли прямо на его капсуле с другими мужчинами чтобы отомстить за увлеченность игрой?

— Вовсе нет, я просто хотела быть к нему ближе. Я ведь помню его другим. Он ведь теперь вообще не уделяет мне внимания, а я молодая девушка, у меня есть потребности. Мой психоаналитик не раз заявляла, что мне категорически противопоказано оставаться без секса на срок более двух недель.

— Да, это, конечно, проблема…

— Еще какая! Я иногда проклинаю своего Джонни. Один раз даже пожелала, чтобы он стал призраком, как тот парень. Ну раз так любит свою паршивую игрушку, что не может с ней расстаться ни на минутку.

— Призрак?! О каком парне сейчас шла речь?!

— Ну о том… Я не помню как его зовут. По радио слышала. Он вроде бы сгорел или взорвался лежа в капсуле. Он умер, но его призрак остался в игре и теперь ему некуда возвращаться. Это ужасно, что я пожелала такого своему Джонни, но вы ведь понимаете, что я сейчас на грани, у меня стресс и неудовлетворенные потребности… Да у меня вся жизнь пошла псу под хвост, из-за нервов я за два месяца набрала семь лишних фунтов».

Фрагмент скандально-пошлого телешоу «День неудачника».

Глава 6

Не надо считать, что противник глупее тебя. Хочешь узнать замыслы врага, попробуй поставить себя на его место и надейся, что он не превосходит тебя интеллектом. То есть думаете вы приблизительно одинаково, и в схожих ситуациях ваши действия аналогичны.

Таким образом Рос с приличной вероятностью мог предвидеть, к каким именно выводам придут преследователи. Потеряв Тири, они не станут лить слезы над ее сапожками, а быстро займутся единственным оставшимся следом. Какой-то моб, появившись непонятно откуда, отправился куда-то по своим делам. Это не так уж странно, но в сложившихся обстоятельствах могут попробовать отследить хотя бы его, ведь никаких других вариантов нет.

Существует база оттисков конечностей монстров, созданная игроками. Имея качественное изображение можно легко узнать, кто именно его оставил. Моб, которого использовал Рос, в ней есть, он это проверил. Недавно появился, после кризиса с Запертыми Землями списки серьезно пополнились за счет новых открытий. Так что преследователи название определят быстро и, скорее всего, прекратят погоню.

Мобы им неинтересны.

На тот случай, если они все же продолжат преследование, Рос решил подстраховаться. Именно поэтому он, наконец, выклянчил у Тири личную карту местности. Она, похоже, тут хорошо побродила, или взяла эту информацию у других игроков. В любом случае мелких подробностей для составления плана хватало.

Одно только плохо — Росу пришлось больше часа путешествовать на спине питомца и за это время он его проклял раз триста. До омерзения неудобный способ передвижения — настоящая пытка. Лучше передвигаться ползком по острым камням, чем такое.

Виверна не показывалась, очевидно, погоня направилась по следу первого питомца. Они его быстро потеряют, потом некоторое время будут глядеть на валяющиеся посреди леса сапожки и гадать, что же здесь случилось, и что теперь делать дальше.

А потом, возможно, виверна покажется опять, и всадник на ее спине будет присматривать за открытыми местами. Для такого дела на нее посадили кого-то с высокой наблюдательностью, но маскировка у Роса не из мелких, к тому же он надел вещи с бонусами к ней, благо запасов самых разных предметов в сумке

хватает. Так что с высоты, на приличной скорости, да еще и среди деревьев его очень непросто заметить.

А вот дальше все будет хуже. Под склоном лесистого холма течет узкая речушка, а за ней тянется пустошь лишь местами покрытая зарослями редкого кустарника. На такой местности его трудно будет не заметить.

Впрочем, он и не планировал по ней передвигаться. Нельзя радовать врагов своей вопиющей глупостью. А вот питомцу придется там пройтись. Настал счастливый миг долгожданного расставания с этой садисткой машиной для изощренной пытки наездника. А уж как хотелось прикончить эту курицу-переростка… Ну ни капли не думает о самочувствии седока.

Забрался в воду, развернул пета в нужную сторону, отдал последний приказ: мчаться со всех ног в этом направлении и ни на что не отвлекаться. По карте там, за пустошью, располагается огромное озеро, и питомцу вскоре придется поплавать. Ну а потом, удалившись на отмерянное расстояние, он растворится из-за потери связи с хозяином.

И пусть оставшиеся с носом преследователи поломают голову, что же с ним случилось. Озеро глубокое, в его темных водах много кто обитает. В том числе и весьма опасные хищники. На них можно списать все что угодно.

Дав питомцу время добраться до озера, чтобы сгинул с гарантией, Рос подчинился воле речного течения и его понесло вниз. Речка хоть и узкая, но глубокая и чистая, плыть одно удовольствие. Плохо лишь то, что вода прохладная, но это можно перетерпеть.

В сравнении с тем, что он пережил на костлявой спине колючего пета — просто райское путешествие.

Долго затягивать плавание не стал. Когда холод начал донимать всерьез, облюбовал скальный бережок, выбрался, немного обсушился, и, ступая по не затянутым мхом валунам, начал восхождение на склон высокого холма. Деревья на нем не росли, но это не напрягало, так как скорое появление виверны не ожидалось. Если «тарантулы» доберутся до озера, где потеряют след, они некоторое время проторчат там, обыскивая берега. Им же надо будет узнать, где именно нужный моб выбрался на сушу. Времени уйдет море, Рос успеет не то что на холм подняться, он пару раз Эверест покорит.

Судя по карте озеро не из маленьких, к тому же из него вытекает приличная река и еще несколько впадают. Им будет чем там заняться.

Чем дальше, тем изломаннее становился рельеф. Рос пробирался среди завалов огромных валунов, карабкался по

скалам, осторожно шагал по коварным осыпям. Все выше и выше. Это кратчайший путь к той самой деревне, с хорошей картой ему нет смысла возвращаться к развилке, пройдет напрямую. Зон, интересных для игроков, здесь вроде бы нет, так что если держаться вдали от дорог шанс нежелательных встреч минимален. Он уже прилично удалился от «линии фронта», и напрягает лишь ситуация с разъяренными «тарантулами». Не будь этого конфликта, можно не опасаться ничего кроме совсем уж непредвиденных случаев. Прямо здесь можно чуть повернуть и шагать до самой столицы по диким местам, не с кем не пересекаясь на большей части пути.

И бросить Тири…

К ней он ничем не привязан, кроме слова. А слово, увы, много значит в игре. Да и в реале тоже. Рос не привык легко относиться к взятым обязательствам.

К тому же он почти не сомневался, что, оторвавшись от Тири, вскоре повстречает новых странных попутчиков, и они будут уже не такими полезными и приятными.

Достаточно вспомнить ту, первую парочку. Нет уж, пусть лучше будет сумасшедшая лучница-невидимка. Раз уж кто-то столь навязчиво устраивает ему сопровождение, надо держаться за понравившегося спутника.

На вершине обнаружился замшелый дольмен сложенный из камней размерами не уступавшими железнодорожным вагонам. Величественное зрелище, но Рос, разглядев его, остановился, чуть отступил, обошел снизу, не рискнув приближаться. Очень уж любит в древних сооружениях скрываться нечисть самого разного уровня. Большей частью она слаба, тем более при свете дня, но даже мелкие мобы этого класса могут быть опасными из-за социализации. Тронешь одного скелета, тут же, бряцая костями, примчатся еще штук семь, а за ними и пропитанный магией лич, который даже в одиночку может доставить кучу проблем.

Росу нельзя рисковать устраивая драки в непроверенных местах.

Противоположный склон холма порадовал. Сплошной изумрудно-зеленый луг на котором там и сям живописно разбросаны замшелые валуны. Потрясающе выглядит, идти по нему сплошное удовольствие, так бы и всегда.

Второй Мир создан для развлечения игроков, так что по возможности старался не давать им заскучать. Вот и сейчас пока Росс беззаботно спускался к подножию холма, игра терпеливо готовила очередную пакость.

Но и Рос не такой уж ротозей, он привык непрерывно контролировать обстановку. Так что издали заметил неладное:

далеко внизу холм обходила цепочка каких-то внушительного вида существ. Напоминали тех, высокоуровневых мобов, которых он встречал в первый день после падения барьера, закрывавшего дорогу в Запертые Земли. Оттуда в тот же миг ринулись дикие орды, сметая все на своем пути. Более цивилизованных монстров тоже хватало, и Росу повезло попасть к ним в плен, где он нескучно и с пользой провел немало времени.

«Неизвестное существо. Агрессивность: неизвестно. Социальность: неизвестно. Уровень: неизвестно. Умения: неизвестно. Характеристики: неизвестно».

Да, все как он и подозревал: монстры высокого уровня, и очень похожи на тех самых. Но эти ему неведомы, что тоже неудивительно, разнообразие там широчайшее. Даже если дистанция сократится, вряд ли он сумеет определить детали, мешает все та же разница уровней.

Сильные твари, очень сильные. Диких ему уже доводилось убивать, но при нем тогда был пет высокого уровня. Знай себе лечи его, он сам все сделает, не даст даже пальцем тебя тронуть.

С нынешними петами такой номер не пройдет: им будут наносить столько урона, что не успеешь лечить. Сам Рос, несмотря на все свои таланты и странности, пока что слишком слаб для такого боя. Если против одиночного монстра ему светили кое-какие шансы, то уже два станут его могильщиками с гарантией ровно сто процентов.

Проклятье! Похоже, заметили! Замерли, уставились наверх. Рос все же тот еще нуб. Решив, что погоня надолго отстала, сменил вещи с бонусами маскировки на новые, помогающие быстрее передвигаться. Да, двигался он теперь с завидной скоростью, вот только разглядеть его куда проще, вот и нарвался на зоркий глаз. Монстры высоких уровней, наблюдательность у таких обычно неслабая, радиус агрессии тоже впечатляющий. Вон, зашевелились резко, а ведь до них даже самый крутой лучник стрелу не добросит, на такой дистанции большая часть мобов не обращает на тебя ни малейшего внимания.

Ну это если говорить о мобах, чей уровень куда ниже двухсотого.

Вот ведь везение. От одних ушел, зато на других нарвался. Видимо повезло повстречаться с одним из тех отрядов, о прорыве которых рассказывал убитый Тири «тарантул».

И что теперь делать? Что-то… придется убегать.

Вещички с бонусами к скорости как раз кстати будут.

* * *

Рос, преодолев последние метры высокого глинистого обрыва, устало обернулся. Внизу струится вода реки, через которую он только что перебрался, на противоположном берегу тянется зеленый луг, а за ним темно-зеленой стеной поднимается густой еловый лес. Вот оттуда один за другим выбираются преследователи. Как шли изначально цепочкой, так и продолжают идти. Самые тихоходные уже отстали, и это радовало. Смотреть на тех редкостных образин было жутковато. Мало того, что страшные как смертный грех, да еще роста в них метра по четыре, если не больше.

Эти помельче, но все равно в сравнении с ними Рос выглядит ребенком.

Раз, два, три… Одиннадцать. Ему и пары с лихвой хватит, а тут такая орава…

— Ну чего к нубу пристали, корявые?! — крикнул он, грозя им кулаком.

Мобы на подколку не отреагировали. Шли в том же темпе, неспешно и неотвратимо, не произнося лишних звуков. Передний время от времени останавливался на секунду-другую, пристально всматривался в сторону Роса, затем продолжал движение. За спиной у него болтается огромный лук, видимо примеряется, вот-вот наступит момент, когда сократившаяся дистанция позволит добросить стрелу.

Судя по размеру оружия стрела там немногим уступает стандартному пехотному копью.

Развернувшись, Рос припустил по пустоши заросшей короткой жесткой травой отчаянно хрустящей под подошвами. Не успел он как следует разогнаться, как пришлось подкорректировать курс, путь преградил неширокий овражек. Помчался вдоль него и вскоре пожалел, что не форсировал его с ходу, когда была такая возможность. Дальше преграда стала куда шире и глубже, такая его серьезно задержит.

Но возвращаться не стал, преследователи хоть и не отличаются излишней быстротой, но дистанция неотвратимо сокращается. Не стоит это усугублять.

Овраг будто издевался, все более и более изгибался, расширялся, превращаясь в непреодолимый каньон. А ведь по логике — чем дальше от реки, тем он должен быть скромнее. Впрочем, даже в реальном мире можно встретить немало подобных аномалий, а уж здесь, в игре, где хватает ошибок разработчиков, составлявших первые карты, Рос такому давно не удивлялся. Если верить форумным сообщениям, какие-то

встроенные сложные механизмы вроде как эти огрехи постепенно устраняют, но их все равно много.

Новый изгиб оврага и, вроде бы, здесь его склоны обвалились. Возможно получится перебраться на другую сторону и помчаться прямиком в деревню, где все, от игроков до неписей, неизбежно вступят в схватку с погоней и Роса оставят в покое.

Овраг в этом месте и правда был преодолим. Вот только Рос не был первооткрывателем этого факта. Дюжина латников на закованных в сталь огромных лошадях выстроилась на дне в шеренгу. Стояли они абсолютно бесшумно, и в первый миг Рос даже было принял их за изваяния.

Нет, увы — живые.

С надеждой обернулся назад и, к великому разочарованию, увидел, что мобы уже успели перебраться через реку и неспешно двигались напрямую к Росу изрядно срезая его маршрут, проложенный по краю оврага.

Впереди непонятные всадники, позади сильный отряд из диких орд — очень непростая ситуация.

Впрочем, если с теми, которые позади, все очевидно, то со всадниками все неясно. Так что не мешает присмотреться к ним повнимательнее, тем более что они так и стоят изваяниями не выказывая признаков агрессии. Зря Рос так перепугался, ведь во Втором Мире нет такого закона, что каждый встречный обязан на тебя напасть. Скорее даже наоборот.

Просто сказывается паранойя, ему ведь сейчас противопоказано умирать.

То что это не игроки — очевидно. И не мобы. И не случайно собравшиеся неписи — слишком у них все одинаково, по-армейски унифицировано. Разе что цветные знаки отличия разнятся. Похожи на подразделение элитных воинов-неписей. Но не наемников, с которыми Росу в свое время пришлось тесно познакомиться, а на солдат императорской армии. Пару раз ему доводилось видеть, как их отряды с помпой проезжают по городам: роскошные и крепкие доспехи, разукрашенные вымпелами тяжелые копья, развевающиеся узкие знамена.

У этих все точь-в-точь. И характеристики не распознаются, только имена. Что это может значить? А то, что уровни у них повыше сто пятидесятого. Именно с этой цифры Рос гарантированно может выявлять ряд самых важных характеристик. В некоторых случаях даже о двухсотых может кое-что узнать, но это редкие исключения.

Неписи — не люди, но игровая механика дает им практически те же права. Эти создания могут радоваться, приходить в ярость и обижаться. Если не хочешь испортить с

ними отношения, не провоцируй вспышку отрицательных эмоций.

Глупо ссориться с двенадцатью высокоуровневыми неписями, так что Рос улыбнулся и произнес как можно дружелюбнее:

— Приветствую вас, воины великого императора Запада.

Один из латников в ответ поднял руку и глухо произнес из-под забрала:

— И мы тебя приветствуем, незнакомец.

Рука опустилась, никто более ничего не говорил, и даже не шевелился.

Какие-то странные неписи. Хотя…

Вспомнилась одна из горячих тем форума в разделе, посвященным последним событиям в Раллии. Там как раз обсуждали одиночных и групповых НПС, шныряющих в районе вторжения. Некоторые активно сражались с дикими ордами, но другие, на вид неотличимые от первых, вели себя откровенно заторможено. Описывались случаи, когда латники не снимая доспехов часами стояли на жаре в месте, где нет ни малейшего смысла караулить противника. Или бывало, что в двух шагах от них проходил отряд мобов, но неписи никак не реагировали на противника.

По этому поводу говорили разное, но Росу понравилось предположение, что события в провинции были не предусмотрены игровым процессом. Имеет место невероятное совпадение последовательности действий игроков, вызвавших сбой. От него, в частности, пострадал логический аппарат некоторых персонажей. Такое вроде бы уже случалось, но Второй Мир не так просто вывести из равновесия, все достаточно оперативно возвращалось на круги своя.

И вот Рос, похоже, наткнулся на тех самых горячо обсуждаемых «тормозов».

Некогда удивляться, удирать надо, погоня ведь никуда не исчезла. И не стоит рассчитывать на эту бронированную шеренгу. Они, возможно, даже внимания не обратят на мобов, с которыми должны драться. Так что защиту здесь не найти.

В общем, выручайте меня мои многострадальные ноги.

Рос, более не обращая внимания на странных неписей, поспешно спустился по крутом склону, уже было обошел воинов, но тут один из них внезапно встрепенулся, направил коня наперерез, встал в шаге от Роса, требовательно спросил:

— Скажи, не видел ли ты проклятых созданий Запертых Земель? Мы уже не первый день ищем возможность вступить с ними в честный бой и будем тебе весьма благодарны за любую полезную информацию:

«Капитан Фьерр Дарбис предлагает вам задание: ценные сведения. Тип задания: рядовое, повышенной легкости. Срок исполнения: 5 минут. Награда: дружеское расположение капитана Фьерра Дарбиса. Возможность получить дополнительное задание у капитана Фьерра Дарбиса. Принять задание (да/нет)?».

В данный момент Роса более всего на свете волновало то, что с каждой секундой промедления вражеский лучник подбирается все ближе и ближе, а стрелы у него просто нереально огромные. Но спорить с высокоуровневым неписем, к тому же странно заторможенным — дело, возможно, долгое. Проще пойти ему навстречу, может быстрее отстанет.

Так что без долгих колебаний выбрал «да» и скороговоркой выдал все что знал:

— Там, за моей спиной, одиннадцать воинов дикой орды. А за ними еще несколько тихоходных, они отстали. Надеюсь, эта информация вам пригодится?

Капитан секунд десять никак не реагировал, его будто парализовало. Затем, внезапно встрепенувшись, задорно рявкнул:

— Еще как полезна! Мы обагрим свои мечи вражеской кровью! Слава великому императору!

Остальные воины дружно прокричали что-то невнятно-ободряющее и зашевелились, ничем более не напоминая былые изваяния. Не будь особых отметок над головой, могли бы даже сойти за настоящих игроков, вели себя очень реально.

— Незнакомец, мы, императорские гвардейцы, всегда помним тех, кто нам помогал. Если будут проблемы, всегда обращайся без стеснения, постараемся помочь во всем. К бою!

Ух ты! Императорская гвардия! Элитные НПС с уровнями, до которых азиатским великим игрокам еще качаться и качаться. Основная масса — двести пятидесятые, что не так уж внушительно, но есть и другие, и в приличных количествах. Кто-то говорит, что у них встречаются даже пятисотые, другие дают больше, но одно несомненно: до сих пор никто не смог раскрыть характеристики самых выдающихся представителей этих машин смерти. Именно наличие таких бойцов позволяет игровым государствам более-менее успешно отбиваться от разнообразных угроз и сдерживать всесокрушающую агрессию игроков.

Рос, только что собиравшийся как можно быстрее отсюда удалиться, резко передумал. Дикая орда сильна многочисленностью, а не боевыми качествами отдельных бойцов. Хотя, вообще-то, отдельные боевые боссы в ее рядах встречались. Но та шайка, что преследовала Роса, из рядовых.

А, следовательно, гвардейцы должны быстро разнести мобов

в пух и прах.

Высокоуровневые монстры это хорошо. Ведь это, в том числе, и лут[11], который может оказаться ценным.

Неписи равны игрокам в той части игрового процесса, что касается трофеев. То есть они могут забирать с тел убитых противников доступную добычу. Есть даже гильдии игровых персонажей, где они только тем и занимаются, что с утра до вечера рубят монстров пачками, а полученное добро продают.

Но неписи — не игроки. Некоторые гребут в свои сумки все подряд, не выбирая исключительно ценную добычу; другие берут что-то одно, допустим — оружие; а третьи считают, им негоже обшаривать тушки презренных тварей. Гвардейцы как раз из последних, гонору у них на десятерых хватит, снисходить до сбора трофеев они не станут ни в каких обстоятельствах. На форуме описаны случаи, когда этим элитным воинам доводилось принимать участие в убиении особо опасных боссов, после которых могут остаться дорогие вещицы. Но даже ради таких сокровищ латники не изменяли себе.

Ну а Россу не лень нагнуться ради хорошего дела. Деньги, это всегда хорошо, ведь ему требуется их столько, что он, скорее всего, не один десяток лет проторчит в игре, но так и не наберет нужную сумму.

К тому же не мешает убедиться, что с погоней действительно покончено.

Лошади у гвардейцев что надо. Из оврага вынеслись как камни, выпущенные баллистами. Рос не успел добраться до середины склона, как зазвенели удары металла о металл, послышались вопли ярости и боли.

Сам бой он так и не увидел. Выбравшись, увидел одиннадцать неподвижных тел и растворяющиеся вдали сверкающие фигуры всадников. Те не забыли его слова про отставших мобов, значит, тем гигантам тоже недолго жить осталось.

Приступив к обыску Рос с унынием убедился, что гвардейцы и правда могучи настолько, что страшно представить. Мобы немаленьких уровней были порваны как та знаменитая грелка, что в недобрый час подвернулась злобному Тузику. Естественно, при такой разнице досталось и трофеям: ничего ценного не выпадало. Лишь фрагменты различных предметов, многие из которых откровенно бесполезны. Вот кому на милость может понадобиться предмет с таким описанием: «Сломанный коготь ящерожуя. Предмет необратимо поврежден в схватке с сильным противником». Такой и сам по себе ни на что не годен, и для изготовления вещей неприменим. Разве что порошок из этого

мусора может оказаться полезным алхимическим ингредиентом.

Желание отправиться назад, чтобы обыскать оставшихся мобов, с которыми гвардейцы расправятся где-то позади, улетучилось без остатка. Рос может и жадноват временами, но не настолько, чтобы шагать по не самым безопасным местам ради никчемного мусора.

Нет, у него есть важные дела. Его ждут. Развернувшись, он уверенно направился в прежнем направлении — к деревне.

* * *

«Башня» — короткое и всем понятное слово в обиходе тех, кто имеет отношение к корпорации, сделавшей имя на глобальной компьютерной игре, имело особый смысл. Именно так сотрудники и просто причастные называли главное административное здание, возвышавшееся над всеми прочими небоскребами делового квартала.

Создавали его в комплексе с другими сооружениями, и для конкретной задачи, так что башня располагалась в окружении собственных дата-центров[12], исследовательских лабораторий и даже зданий, где проживали сотрудники, которых желательно иметь под рукой в любое время дня и ночи независимо от графика работы.

Личные апартаменты Михаэля Зильбера располагались на вершине Башни. Здесь, под защитой системы предотвращения ракетного нападения и личного отряда телохранителей при центре безопасности, который обслуживал всего лишь одного человека, за стальными стенами обитал человек, в одном из давних интервью заявивший, что смыслом своей жизни считает обман смерти.

И надо признать, что костлявая старуха до Старика так и не добралась несмотря на целую кучу благоприятных предпосылок. Максимум, что ей было доступно: посмотреть на него в те редчайшие моменты, когда он изъявлял желание оказаться в комнате с окнами. Но даже там ей ничего не светило: шестидюймовые стекла с интегрированной системой нанитного бронирования не оставляли ни малейшего шанса.

Большую часть времени Старик проводил в центральных покоях. Мало кто знал, что это не просто скопище небольших комнаток, а настоящая бронированная крепость с отдельной системой защиты — орех в орехе. Если скорлупа первого не остановит угрозу, все эти помещения провалятся в вертикальную шахту, пожиравшую немалую долю внутреннего пространства

Башни. Пролетев несколько сот метров, капсула замедлится собственной системой торможения и плавно приземлится на укрытый в подземном помещении мощный транспортер, который незамедлительно оттащит логово Зильбера в другую шахту, уже горизонтальную. Там у него оборудован немаленький бункер, ресурсов которого достаточно, чтобы еще очень долго водить за нос костлявую старушку с косой.

Люди, проектировавшие твердыню Старика, как-то очень уж дружно отправились в мир иной по причинам, которые даже самое тщательное расследование не сочло бы подозрительным. То же самое касалось многих посвященных рабочих и прочих лиц, которым было известно слишком много.

Такие вот интересные совпадения.

Из тех, кто был знаком со всеми секретами убежища Зильбера, в живых никого не осталось. Эрик Коулман знал, сколько межконтинентальных ракет в данный момент стоит на боевом дежурстве в полной готовности к старту и сколько термоядерных боеголовок несет на борту только что покинувшая Норфолк «Питтсбург» — субмарина последнего проекта. Он даже знал, какого цвета носки утром надел президент Соединенных Штатов, и с кем именно его жена сегодня изменит мужу.

Коулман знал многое, но при этом понятия не имел, сколько именно комнатушек насчитывается в бронированном логове Старика.

В этой он точно ни разу не был. Такая же небольшая, как и прочие закутки тесноватой капсулы, и сильно вытянутая. Большую часть помещения занимают периферийные агрегаты централизованной системы поддержания жизнеобеспечения, к которым Старик сейчас присосался всеми трубками своего навороченного кресла, в цене сравнявшегося с суперсовременным истребителем. Эдакий механический паук, вместо лап использующий колеса.

Оставшуюся часть делили Коулман и капсула виртуальной реальности, или, как ее изначально называли сотрудники — индивидуальный модуль глубокого погружения. Ясное дело, что не ширпотреб за несколько сотен, пластмассовую поделку было бы странно встретить в таком месте. Зильбер может и равнодушен к объему личного пространства, зато очень неравнодушен к его начинке. Здесь он, похоже, даже слоновую кость не пожалел, а ведь из-за драконовских природоохранных законов даже неплохо обеспеченные граждане могут увидеть ее только в музее.

— Что скажешь, Эрик? Нравится?

— Это не та капсула, которую вы обычно используете. Взяли

новую?

— Нет, она не новая. Она… это не совсем то, о чем ты подумал. Перед тобой не просто капсула. Это своего рода пульт. Личный пульт. Его сегодня протестировали, ни малейших отклонений не выявлено. Значит, он все еще рабочий. Это я к тому нашему разговору по поводу Ростовцева.

— Вы о последнем разговоре?

— Да. О том, когда я говорил про некий радикальный способ окончательного решения проблемы Ростовцева.

— Я понял.

— Время, Эрик, отказывается ждать. Это сердце… мое последнее сердце… Оно никуда не годится, оно бракованное.

— Я помню, вы уже говорили.

— Знал бы ты, каково это вот так… Полная беспомощность… Впрочем, не будем отвлекаться, времени у нас и правда нет.

В пространстве между Коулманом и Стариком вспыхнуло голографическое изображение. Подвешенная в воздухе трехмерная модель неведомого жуткого создания не столько страшила, сколько вызывало чувство законномерного омерзения. Слишком много отвратительно выглядевших щупалец, неприятно белесых, податливых на вид, будто тельца личинок навозной мухи. И со слизью перебор, она, того и гляди потечет на пол. Разных размеров красноватые глазки, там и сям выглядывающие из желеобразной массы, из которой состояло вытянутое тело, не прибавляли красоты.

— Эрик, тебе когда-нибудь доводилось слышать страшные истории про объект сто четырнадцать, пять, ноль, два, восемь?

Коулман покачал головой:

— Если это не относится к сто четырнадцатому проекту, то вряд ли.

— Это точно не относится к спутниковой индустрии. Это игровой объект.

— Я, как и все мы, в игру захожу, но про такой объект никогда не слышал.

— Никто не знает его под таким названием, потому у него другое прозвище. Игроки дали ему имя: Баг, и он его принял. Имя интересное, потому что именно так называются специфические ошибки программного обеспечения. Разве тебе не доводилось слышать страшилки об улыбчивым желтом шаре, который обожает поедать игроков заживо, и которого невозможно убить никакими способами?

— А… так вот вы о чем. Мне из-за него в свое время довелось иметь дело с тем скандалом, где были замешаны русские. Они этот шар почему-то называли смешным словом — Колобок.

— Да, у русских его зовут именно так.

— Мне даже казалось, что они с какой-то симпатией об этом желтом бреде высказываются.

— Русские — странные. Но речь сейчас вовсе не о них. Тебя никогда не удивляло, что в идеально выверенном Втором Мире вот уже долгое время существует подобного рода ошибка?

— Простите за невежество, но должен сказать, что моя деятельность не подразумевает тесное знакомство со всеми аспектами игровой механики. Я не считал это ошибкой.

— И зря. Ведь во Втором Мире не может быть неуничтожаемых персонажей. Это противоречит главным законам игровой механики.

— Я понял. Это все же ошибка. Но вы ведь не это хотели мне рассказать?

— Тебе, Эрик, надо понимать суть. Хоть немного, но понимать. Баг — не ошибка. Во Втором Мире не бывает ошибок, он идеален, куда идеальнее нашего, иначе бы вся эта затея не имела бы ни малейшего смысла. Сознание тяготеет к идеальному, именно на это мы и делаем ставку. Вижу, что ты слегка запутался. Ну так вот, объект сто четырнадцать, пять, ноль, два, восемь был создан по моему указанию под личным контролем. Но поместить его во Второй Мир я не мог, его система управления мгновенно распознает недопустимую ошибку и примет меры к исправлению. Вот только я ничем не хуже какой-то электроники, так что с исправлением справлюсь и сам. Взгляни внимательнее на это: что ты видишь? — старик указал на голографическое изображение.

Коулман пожал плечами:

— Не знаю, что это, но ничего омерзительнее еще не встречал. Подозреваю, это что-то из бестиария Второго Мира. Особо омерзительный монстр, может даже босс. Еще один игровой объект, коих бесчисленное количество.

— Верно, перед тобой изображение объекта сто четырнадцать, пять, ноль, два, девять, но я предпочитаю называть этого красавчика Аннигилятором. В отличие от Бага он неизвестен широким массам, но это вовсе не делает его менее интересным. Баг — неразрушимый объект, его существование во Втором Мире недопустимо. И если так получилось, что ты все же допустил создание такого объекта, то до старта реакции системы управления надо успеть добавить в игровой мир условие, которое позволит уничтожать неразрушимое. Вот поэтому и появился Аннигилятор.

— То есть этот слизняк может убить Бага?

— Вообще-то по классификации это не слизняк, а сухопутный фосфорный кальмар, но да, почти все верно — Аннигилятор

единственный, кто способен убить Бага. Но на этом его функции вовсе не ограничиваются. Защита Бага настолько многогранна, что для ее преодоления потребуется удар с целого ряда направлений, что иногда невозможно с точки зрения логики искусственного интеллекта системы управления. Но Аннигилятором управляет индивидуальный искин, особым образом запрограммированный, без функции глубокого анализа, так что для него противоречий нет. У монстра лишь два умения: одно позволяет ему стремительно перемещаться по миру, второе боевое. Оно сжигает все его запасы магической энергии ударяя при этом по единичной цели. Цель при этом уничтожается полностью, стирается из мира напрочь без возможности возврата — то, что называется аннигиляция.

— То есть если целью будет игрок…

— Игрок не отправится на перерождение. И самого игрока не станет. То есть там, в реале, найдут пустое тело. Мертвое.

— Это невозможно.

— Возможно, в том случае, если игрок не из новых, а из той категории, что осознанно или нет проводит в игре много времени. Он врастает в игру, игра врастает в его сознание. Крайний вариант такого взаимопроникновения — частичный отрыв тела от носителя. Те самые «призраки» и прочие застрявшие в игре. Пораженный игрок будет стерт, оружие Аннигилятора действует без разбора, не оставляя ничего. Нечему будет возвращаться.

— Зачем вы вообще создали такую дрянь?

Старик хитро подмигнул, и тут же, болезненно поморщившись, начал осторожно массировать грудную клетку:

— Эрик, ты ведь прекрасно знаешь, что я вредная древняя развалина. Такая штука, — морщинистая рука указала на капсулу. — Может пригодиться, если возникнет проблема с тем, кто слишком много времени проводит в игре. Но главная причина его существования — решение проблемы с отработанным материалом. Ну ты понимаешь, о чем я сейчас…

— Да, меня всегда волновал вопрос, каким образом вы будете затыкать им рты, после того как…

— Небось знал, что я припас сюрприз на этот случай? — Старик хитро усмехнулся.

— Догадывался. Остальные об этом знают?

— Я решил, что им не надо знать всех деталей. Достаточно, что посвятил тебя. И да, так уж получилось, что пульт управления Аннигилятором примет лишь меня. Так что натравить нашего кальмара на дичь могу только я.

— Не удивлен…

— Да Эрик, эта склизкая зверушка — опасное оружие.

— Как скоро вы прикончите Ростовцева?

— Для начала его надо найти.

— Это вопрос времени. Недолгого времени. Аналитики делают прогнозы вариантов его перемещения на основании того, что он сейчас далеко не последняя игровая фигура, и на него нервно реагируют управляющие искины. Заверяют, что результат почти гарантирован.

— Но его пока что нет…

— Нет.

— Найдите его. И поговорите. Но поговорите не как та дешевая шпана, которая не придумала ничего другого, кроме как посадить его в клетку. Поговорите как надо говорить. Его смерть не решит все наши проблемы. Кто знает, не придет ли следом кто-то другой, ничем не лучше Ростовцева. Нам надо знать абсолютно все. Если не решим вопрос силой, договоримся. Нам нужен выход на тех, кто запустил в игру Ростовцева. И нам нужно знать то, что знает он. Если верить аналитикам, у него куда больше шансов пройти это проклятое нескончаемое задание.

— Зачем вы показали мне аннигилятора, если планируете просто поговорить?

— Разговоры ведь бывают разные. Поговорим, поспорим злобно, а может будем улыбаться друг другу. А потом… Потом, возможно, мы познакомим его с нашим некрасивым другом. Обстоятельства бывают всякие…

Старик, улыбаясь одними губами, уставился на изображение монстра.

Глава 7

Тири достаточно четко объяснила, где именно будет дожидаться Роса, но, несмотря на все усилия, он так и не сумел ее разыскать. Дубы нашел быстро, а вот девушки рядом с ними не оказалось. Попытался вызвать ее в чате, но ответ не получил. Или находится далеко от него в местности, неохваченной системой игровой связи, или не хочет отвечать, или вышла в реал и еще не вернулась. В последнем случае Росу можно даже не стараться ее найти: игроки с красными никами мастерски умеют прятать свои тела, а если при этом у них столь впечатляющие таланты в вопросах маскировки, даже тотальное прочесывание местности может не сработать.

Рос повалялся на мягкой травке, пожевал мяса, побродил по форуму, где бегло изучил горячие новости и обсуждения, а также прочел сообщения от Цифры и Штучки. Первый писал, как обычно, о планируемых и завершенных денежных махинациях, вторая жаловалась, что ей и Тангу сегодня пришлось погибнуть, причем уже не первый раз за время отсутствия Роса. Но было и приятное известие: парочка обнаружила новое подземелье. Редчайшая удача, объяснить ее можно лишь тем, что Запертые Земли открылись лишь недавно, и у подавляющего большинства игроков колоссальные трудности с доступом на эти территории. После того как Рос выполнит задание ситуация может резко изменится, так что надо будет как можно быстрее исследовать ценную пещеру, иначе ее найдет кто-нибудь другой и заграбастает все бонусы.

Без Роса соваться в нее они опасались. Да и правильно, даже с обычными монстрами у них случаются опасные проблемы, а ведь там, в мрачном подземелье, все создания усиленные, будет гораздо труднее.

Рос написал, чтобы не крутились поблизости, привлекая ненужное внимание. Попросил прикинуть список снаряжения, которое может понадобится Штучке и Тангу при зачистке. Тем и удобны игровые деньги, что за них можно существенно усилить своих персонажей.

Но денег на это требуется много. Очень много.

Затем ему стало скучно, и он решил сделать странной спутнице подарок, а может даже не один. Начал доставать из сумки различные материалы и ингредиенты, смешивая все в уникальном Кубе Преобразования Главы Гильдии Мастеров Запертых Земель. Иногда при этом ничего не получалось, иногда попытки были удачными, но выходил хлам или не слишком

впечатляющие вещи. Но парочка удалась очень даже ничего и Рос решил на этом не останавливаться.

Вознаграждение не замедлило себя ждать.

«Вы создали кольцо красной боли из Запертых Земель. Внимание! Вы создали уникальный предмет! Во всем втором Мире он единственный! Вы зарабатываете поощрение: +1 магическое преобразование, +1 изобретатель, +1 творец, +1 познаватель, +1 тайные знания. Вы получили уровень. До следующего уровня осталось 917424. Вы можете создавать чертежи нового предмета: кольцо красной боли из Запертых Земель. Внимание! Вы создали предмет, используя ингредиенты, которые еще никто до вас не использовал. Раскрыта часть свойств следующих ингредиентов: кость мхана-теневика. Вы проявили изобретательность, и получаете поощрение: +2 разум. Внимание! Ваш уровень тайных знаний достиг отметки в 25 единиц. Один раз в день вы можете узнать не открытое свойство любого предмета без его использования или разрушения».

Рос воровато обернулся. А ну как некто неизвестный вдруг прямо сейчас решит украсть его прелесть. Недурственное колечко с гармоничным набором характеристик. Незаменимо для воинов, в принципе его можно носить и танкам, хотя, конечно, для них не ахти. За такое отвалят очень неплохо — уникальный предмет.

Пожалуй, на сегодня с ремеслом он завязывает. Займется им чуть позже, и не будет при этом сильно увлекаться. Нельзя непрерывно доить удачу с утра до вечера, может обидеться.

Далеко в Запретных Землях его друзья Танг и Штучка сейчас трудятся за троих, добывая редчайшие материалы, с помощью которых он, когда вернется, займется ремеслом серьезно. Для этого не жалея денег накупит в столице местных ингредиентов, выбирая самые лучшие, а потом будет подолгу экспериментировать с различными комбинациями добытого и приобретенного.

С собой он, помимо прочего, тащит немало интересных вещичек выбитых из монстров и созданных собственноручно. При помощи еще одного приятеля — Цифры, он рассчитывает это быстро и выгодно продать, так что средства появятся, для обеспечения его наполеоновских планов должно хватить.

На первое время.

— Привет! — послышалось за спиной.

Он едва не подпрыгнул от неожиданности, затем, не оборачиваясь, облегченно вздохнул и ответил:

— И тебе привет, Тири. Не пугай меня так, я тебя не заметил.

— Извини. Меня никто не замечает… Нигде…

Последние слова были произнесены весьма печальным тоном, но Рос не стал уточнять причины. Захочет, сама скажет, у нормальных игроков не принято лезть в души к малознакомым людям.

Хотя в ее душу он бы залез с ногами, дай только возможность. Очень уж хочется узнать ответы на кое-какие вопросы.

— Ты как? Не догнали они тебя?

— Нет. Я их даже не видел.

— Странно… У них очень хорошие следопыты, это далеко не последний клан.

— Будь дело в реале, я бы вряд ли ушел. Но в игре столько оригинальных возможностей для того, чтобы обмануть другого… В общем, я оказался чуть умнее их.

— Это хорошо, потому что мы можем еще раз на них наткнуться. Вряд ли они ушли из этого района, так что держи свой ум наготове.

— Вот, возьми свои кольца.

— Спасибо. Стоп! Но тут лишнее, ты свое одно отдал.

— Теперь оно твое, бери.

— Да оно не из дешевых, жалко будет потерять. Спасибо, но забирай назад.

Рос пожал плечами:

— Ну как скажешь. Ну хоть от сапог не отказывайся, я специально для тебя сделал, чтобы босой не бегала.

— Ты сапожник?

— Умею работать с кожей. Но до больших высот в этом деле мне еще далеко. Впрочем, по результату заметно.

— Вообще-то они получше чем те, что я оставила. Спасибо. Сколько тебе за них должна?

Рос отмахнулся:

— Пустяк. Ты меня выручила, а я тебе отплатил тем, что убил. Считай, что очищаю свою совесть, а то замучила уже. Так что от колечка ты зря отказалась.

— Говорю же: потеряю, неприятно будет когда станут смеяться над глупой растеряхой.

— Мертвая ты это не услышишь, так что бери уже, давай, успокой мою рыдающую совесть.

— Ну ладно, спасибо.

— Я тут побродил по форуму игры и ничего о «тарантулах» не нашел. То есть то, чем они занимаются здесь, в обсуждения не попало.

— Они на своем клановом форуме обмениваются

информацией, туда тебе доступа нет.

— Я тоже так подумал. В общем, мы не знаем, какая у них сейчас диспозиция. Я предлагаю обойти деревню стороной и потом двигать напрямую через лес. Он дремучий, ночами там вроде нечисть серьезно пошаливает, но она не выше сотого уровня, даже если нарвемся на серьезную кучку, шансы на нашей стороне. Дальше будет долина трех речушек, там луга да кусты, где страшнее лисиц с кроликами ничего нет, совсем мелкие персы могут качаться, если не лень в такую даль ходить. Ну а дальше почти до самой столицы локации с мобами пятидесятого-восьмидесятого уровней, очень популярное место для кача невысоких персонажей вроде меня. Если ты к тому времени не вернешь нику белый цвет, тебе там лучше не показывается. Слишком много самых разных ребят с красными никами бегает, и еще больше охотников за ними.

— Что значит самых разных?

— В том смысле, что уровни у них самые разные, в том числе и высокие. Плюс в таких районах любят действовать специализированные кланы, сражающиеся с убийцами игроков. Тебе в таких местах сейчас лучше не появляться.

— Мне нужны большие мобы, чтобы смывать красноту. Здесь таких нет, это надо назад идти, к местам, где мы встретились. И лучше подальше, где не нарвемся на «тарантулов».

— Там полно игроков высокого уровня, прибить тебя, без клана, без защиты — удовольствие для многих. Красный ник на большинство действует как того же цвета тряпка на быка.

— Верно. Лучше всего здесь вообще не лезть никуда. На мне всего одно убийство, карма слабенькая, побелеет быстро само собой.

— Быстро это сколько?

— Дней пять.

— Блин…

— Что?

— Если все будет хорошо, возле столицы мы окажемся куда быстрее, а там ты станешь магнитом и для пэкашников, и для охотников на них. Очень популярная локация и для тех, и для других.

— Ну когда дойдем тогда и посмотрим.

* * *

— Я высосу ваши несчастные грешные души и развею тела могильной пылью по грязному полу столетнего склепа! —

светившийся зеленым призрак, решив, что недостаточно напугал вторгшуюся на его владения парочку жуткими словами, восстав перед этом из замшелой могилы, и потому демонически захохотал.

— Вот ведь болтун, — беззлобно ответила на это Тири. — Посмотри на меня и оцени разницу. Если я просто чихну в твою сторону от тебя только лужа зеленых соплей останется.

Призрак, похоже, не был совсем уж безмозглым: перестал зловеще размахивать костлявыми лапками, внимательно вгляделся в Тири, морда его, и без того унылая, стала совсем уж печальной, зеленое свечение заметно снизилось.

Но затем он перевел взгляд на Роса и, слегка оживившись, мгновенно предложил взаимовыгодное на его взгляд решение:

— Дылда, оставь мне этого никчемного задохлика, а сама иди, так и быть, отпускаю тебя, живи долго и счастливо.

Тири вздохнула:

— Ну почему вы все такие непонятливые…

После этих слов девушка молниеносно натянула лук и выпустила загоревшуюся в полете стрелу в призрака. Тот, испуганно пискнув, исчез, оставив на память о себе зеленоватую лужицу слизи выглядевшую столь неприглядно, что у Роса не было ни малейшего желания обыскивать ее на предмет ценных трофеев.

Да и какие могут быть трофеи при такой колоссальной разнице между убийцей и жертвой?

«Призрак-болтун убит. Получено очков опыта: 107. До следующего уровня осталось: 902439».

— Должно быть разработчики долго ломали головы, придумывая название для этого чудика, — насмешливо хмыкнул Рос.

— Ага. Думаю, при наборе на работу брали только тех, которые в резюме писали, что у них вообще нет фантазии. Что видели, то и говорили. Скоро окраина леса, дальше начинается долина трех рек. На границе я хочу выскочить в реал часа на два-три. Подождешь меня?

— Может и да, а может и нет.

— А как сделать, чтобы было «да», без всякого «нет»?

— Тири, если бы я захотел, давно бы уж ушел так, что ты бы меня ни за что не нашла.

— Но ты не ушел.

— Нет. Я тут на днях кое с чем столкнулся. Странным. И ты в этом участвуешь. Хочу знать, как нашла меня, как вообще обо мне

узнала, и что именно вокруг меня происходит. Я весь форум перерыл уже, но ничего похожего на наш случай не обнаружил. Или я в чем-то уникален, или такое случается настолько редко, что информацию почти невозможно найти. Ничего не хочешь мне рассказать? Я имею ввиду подробности нашей встречи.

Тири, чуть отвернувшись, молчала несколько мгновений, затем еле слышно произнесла:

— Рос… мне нечего говорить.

— Понятно…

— Не в том дело, что скрываю что-то. Просто я сама ничего не знаю.

— Так не бывает.

— Бывает. В игре много странного. Ты разве сам не замечал?

— Ну… со мной случалось… разное… признаю. Но не могу представить ситуацию чтобы, допустим, я вдруг, понятия не имея зачем, пошел хрен знает куда, чтобы в мокрых кустах караулить игрока, которого знать не знаю. Дождался, защитил от нападения, а после шел бы за ним как преданная собачонка, пытаясь помогать по мере сил.

— Да, ты прав, так не бывает.

— Вот и я о том же…

— В игру я попала не ради развлечения.

— Хотела подзаработать?

— Почему ты так решил?

— У тебя дурацкий ник. То есть извини, просто у тебя ник сгенерированный системой регистрации. Тиринауеррия Раинаила — такое по своей воле никто придумывать не станет. Именно такой бред предлагают тем персонажам, которые экономят на всем. Обычно подобные надписи можно увидеть над головами рабочих персонажей с самыми дешевыми аккаунтами[13].

Уж Рос как никто другой это знал, ведь в свое время начинал вовсе не Росом, и даже не Пузырем, а кошмарным Ростендриксом Потерентаксом. Сам не в силах был свое имя выговорить, вот и родилось удобное сокращение.

— Я его не выбирала.

— Я так и понял.

— Говорю же, я не для развлечения здесь. Меня… Меня поместили сюда. То есть привели. Так было надо из-за… В общем, проблемы у меня были. В реале. Не хочу о них говорить…

— Не верю, что в тех зарослях ты оказалась из-за проблем в реале.

— Ну если бы не те проблемы, я бы вряд ли вообще оказалась в игре. Я бы… А… уже неважно. Здесь я до сих пор не пойми кто. Не нахожу для себя места. Да и не искала особо. Но со мной

всякое случалось. Иногда было очень трудно, и реал добавлял проблем. В один из таких моментов я так и не поняла, что произошло. Я как бы уснула, здесь, в игре. И мне при этом что-то снилось. Кто-то снился. Я не знаю, как он выглядит, но запомнила его слова. Он говорил полезное, он очень мне помог. Когда я встретила его второй раз, в таком же сне, я тоже ему во всем поверила. Он сказал, что я должна очень быстро прийти к той реке и встретить тебя, а потом добраться туда, куда ты хочешь добраться. И я сразу отправились тебя искать. Это все, что могу рассказать. Хочешь верь, хочешь не верь, но других ответов у меня нет.

— Тебе приснилась информация обо мне?

— Звучит дико, но да, приснилась.

Рос был склонен поверить. Не за красивые глазки, разумеется. С ним самим пару раз случались в высшей мере странные сны, где появлялся некто, чью внешность он запомнить не сумел, зато слова накрепко застряли в голове.

И, как у Тири, они были не пустой белибердой. Может загадочный голос сообщил и не слишком полезные сведения, но толк от них был. Он бродил по самым заброшенным закоулкам официального и неофициальных игровых форумов, в поисках информации о подобных «сновидениях», но ничего подобного своему случаю так и не нашел.

До сегодняшнего дня. Только помог не форум, он встретил очевидицу. Ту, которая видела такие же сны.

— Этот голос предвидел будущее? В смысле игровое будущее?

— Он предвидел, что ты появишься именно там, у развалин мельницы. Прости, но я не могу рассказать тебе все подробности. Там много личного.

— Я и не настаиваю. Ладно, в таком случае могу заверить, что подожду тебя на границе.

— Так ты веришь мне?

— Да.

— Хорошо, я постараюсь быстро вернуться.

— Но за долиной трех рек тебе делать нечего. Слишком многолюдно, самая активная пк-зона в регионе, печально известное место.

— Без меня тебе будет опасно.

— Ты должно быть заметила, что я не такой уж и простой нуб.

— Заметила.

— Те, кто там промышляют убийствами, будут видеть жалкого шестьдесят седьмого. На сюрпризы они не рассчитывают.

А я умею выживать.

— Но мне бы все же хотелось проводить тебя до самых ворот. Я умею оставаться незаметной, ты же знаешь.

— А еще я знаю, что в состоянии максимальной невидимости такие как ты очень медлительны. Сколько нам придется идти?

— Около суток, если перед этим переберемся через долину.

— Сам я доберусь часа за четыре, если не быстрее.

— Но ты будешь один, и встреча с убийцей высокого уровня закончится плохо.

— С тобой я в несколько раз больше времени потеряю, находясь в не самой безопасной зоне. Это тоже большой риск.

— Хорошо, пройдем до границы, а там… Ну а там подумаем.

* * *

«Жена скандально известного профессора Аурелио Барбароссы требует в нарушение стандартной процедуры признать ее мужа умершим с целью инициирования процесса раздела имущества. Также ее поддерживают прочие родственники пропавшего ученого.

Известно, что профессор исчез пять месяцев назад. Начатое вскоре после этого полицейское расследование не обнаружило следов криминала. Зато обнаружились косвенные улики свидетельствующие о том, что Барбаросса покинул страну в обществе своей молодой помощницы, которая, кстати, тоже исчезла в то же время. Таким образом не было никаких оснований полагать, что разыскиваемый был убит или умер по естественным причинам. Однако, если в подобных случаях не имеется веских доказательств, что пропавший до сих пор жив, спустя определенный срок его могут официально признать умершим.

Доказательств до сих пор нет, косвенные улики не в счет. Но срок еще не вышел, так что вчерашнее заявление адвоката супруги возможно, является признаком того, что Аурелио Барбаросса до сих пор жив и продолжает предпринимать попытки раздувания сенсаций на своем имени. Именно этим он славился долгие годы.

Но стоить отметить, что широкую известность он получил не за проделки в духе желтой прессы, а за целый ряд выдающихся работ в области современной психологии. В частности, стоит упомянуть его труд „Параллельное сознание“, открывший новое направление в этой запутанной и непростой науке. Широко известен как один из теоретиков искусственного интеллекта последнего поколения, такие искины сейчас ограничено

применяются в военной и игровой индустрии.

Также прославился предсказаниями о проявлении эффекта разделения тела и сознания в детализированной игровой среде, которое сделал в тот период, когда стал консультантом знаменитого проекта Второй Мир. Как все помнят, вскоре после старта игры начали получать известность случаи зависания сознания игроков в игровом мире. То есть они не возвращались в свои тела. И даже более того, в дальнейшем получила распространение проблема „призраков“ или „электронных людей“, именно так сейчас начинают называть феномен необратимого отрыва сознания. Точнее тех игроков, которые по тем или иным причинам остались без реальных тел, но их персонажи временно или на постоянной основе продолжают существовать в игровом пространстве.

Напоминаем, что ни в одном другом игровом проекте ничего подобного никогда не наблюдалось».

Одна из тех скучных заметок на которые жалко переводить бумагу. Опубликована в сети.

Глава 8

Тири может и доверяла Росу, но не настолько, что оставлять свое тело у него на виду. Перед тем как выйти в реал вернулась в зеленоватый туман, который окутывал близлежащий участок сумрачного леса, замаскировалась где-то там, нисколько не опасаясь потусторонних обитателей зловещей чащи.

А Рос остался один. Здесь, на опушке, ему вряд ли что-либо угрожало. Тем более по утрам нечисть не очень-то активна, если речь не идет о вечно темных подземельях. Но он все же отошел от леса подальше, связываться с кучкой не таких уж маленьких призраков — последнее, о чем он мечтает.

Спустился по пологому травянистому склону, под которым извивалась жилка неширокой речушки с быстрым течением. Хрустальная вода весело бурлила между обросшими водорослями валунами, в ее струях проплывали стаи шустрых мальков и одинокие крупные рыбины, по берегам выстроились лягушачьи шеренги. Местами в редких тихих заводях поднимались заросли тростника, вот такую позицию Рос и облюбовал. Здесь его непросто разглядеть среди высоких стеблей, зато он может легко наблюдать за близлежащей округой: ни кустов, ни деревьев поблизости нет, сплошное раздолье для внимательного взгляда.

Смотреть, впрочем, особо не на что. Опушка леса — граница двух принципиально разных локаций. В оставшейся позади чащобе ты мог в любой миг нарваться на призрака сотого уровня, или столкнуться со стаей дурно пахнущих и неповоротливых зомби-восьмидесяток. Однако с таким же успехом мог часами шагать не встретив ни единого противника. Особенно днем. Так что не самая удобная для кача зона, ведь придется терять кучу времени на поиски так нужных тебе мобов. Есть, правда, пара погибших деревень, где нечисти хватает, но средний отряд игроков легко зачистит любую из них за три-четыре часа, а это маловато для полноценного веселья. Так что это одно из тех мест Второго Мира, где делать особо нечего. Разве что редкое и запутанное задание туда заведет, или захочешь побродить пару дней в одиночестве, не отвлекаясь на общение с другими игроками и нескончаемые драки с монстрами. Любителей такого времяпровождения хватает, причем иногда это бывает очень даже полезно. Допустим, если ты занят сбором трав для прокачки алхимии, нет особого смысла заниматься при этом чем-то другим. Знай себе ходи, ищи нужное, собирай, складывай.

Долина трех рек совсем другая. Здесь нет мрачных чащоб, наоборот, царит простор и солнечный свет. Луга с невысокой,

будто подстриженной травой, чистые склоны невысоких холмов, светлые дубравы с частыми полянами. Нарваться здесь на сотого призрака в принципе тоже можно за счет нестрогой привязки мобов к месту рождения, но вероятность этого крайне невелика. Монстры в большинстве случаев весьма неохотно удаляются от предписанных им локаций. Здесь мирное царство мелких грызунов и доверчивых кроликов, изобилие жирных дроф и фазанов, хватает охотящихся за ними хитрых лисичек, очень редко в отдельных местах можно нарваться на одиноких волков или выводок их молодняка. Райские условия для новорожденных персонажей, ведь где как не здесь качаться: мобы от первого до седьмого уровней, причем не агрессивные. Шансы нарваться на что-то опасное и злое ничтожны. И столица неподалеку, а ведь именно ее выбирают многие игроки, которые могут оплатить себе выбор места появления.

Однако, как и Сумрачный лес, Трехречье вообще не пользуется популярностью. И на это есть причины. Для начала тебе понадобится потратить полдня, чтобы на своих двоих добраться сюда от столичных ворот, ведь низкоуровневые персы не могут использовать ездовых питомцев. И что дальше? А дальше ты, если не будешь филонить, за несколько часов неизбежно наберешь восьмой-десятый уровень за счет одних только убийств здешних безобидных обитателей. А если изначально не поленишься изучить игровой форум, и посетишь по пути несколько мест, где есть шанс получить сопутствующий квест[14], достигнешь потолка еще быстрее.

Почему потолок? Потому что качаться надо на монстрах приблизительно твоего уровня. Если в силах, можешь бить тех, кто больше тебя: за них дадут больше опыта, также увеличивается шанс выпадения ценных трофеев. Но если ты лупишь мелочь, смирись с тем, что награды за это будут куда скромнее. При существенной разнице они станут и вовсе ничтожными, прогресс остановится.

То есть, поднявшись на три уровня выше лисичек, которые редко вырастают выше седьмого, ты будешь вынужден искать новую локацию с добычей себе под стать. То есть тебе потребуются монстры минимум восьмого-десятого уровней, можно чуть больше, но не старше пятнадцатого, потому как в большинстве случаев для мелких одиночек они слишком опасны, а качаться в группе на старте игровой карьеры бессмысленно. Коллективная игра начинается чуть позже.

В Сумрачном лесу ниже восьмидесятых Рос не встречал, между Трехречьем и столицей их уровни разнятся в диапазоне от пятидесяти до восьмидесяти, редко и недалеко удаляясь от этих

пределов. То есть десяткам там делать совершенно нечего.

Чуть дальше есть хорошее место для них, но шагать придется по долине кишащей бесполезной мелочью, и пеший путь займет почти сутки чистого времени. Куда проще вернуться к столице, или обойти ее. Там, за ней, достаточно нужных тебе локаций, и не придется достигнув новой границы характеристик терять кучу времени на утомительный переход.

Вот по этой причине красоты Трехречья почти некому было оценить. И Роса это вполне устраивало. Он по натуре одиночка, хватит того, что далее пойдут Железные холмы. Та самая локация для тех, кто решил расти выше пятидесятого уровня. По статистике, это одна из самых распространенных категорий персонажей, а мест для их комфортной прокачки почему-то не так много, так что там обычно не протолкнуться. Любители развлечься смертью нубов это прекрасно знают. Им ведь неинтересно носиться по пустым локациям в надежде рано или поздно кого-нибудь найти, они предпочитают гарантированный результат. Потому и бродят по таким местам орды лучников, магов и различных невидимок — самые лучшие классы для тех, кто предпочитает ударить издали или со спины, закончив неравный бой в свою пользу одной неожиданной атакой.

Много ли надо нубу? Одна недорогая стрела, одно заклинание. Даже убежать от высокоуровневого игрока — непросто, а если они бьют исподтишка, когда ты не ждешь пакости, шансов на спасение вообще не остается.

Есть и другая сторона монеты, ведь в том случае, если ты убиваешь игрока с белым ником, происходит неприятное — начисляются очки кармы. То есть имя над твоей головой краснеет. И чем насыщенней цвет, тем больше штрафов при жизни, и, особенно, при смерти. Ты лишаешься солидного процента опыта и рискуешь потерять ценные вещи в случае конфликтной ситуации. Так что за теми, кто обожает безнаказанно истреблять нубов, тоже идет охота. Кто-то мечтает разжиться выпавшими из тебя вещицами; кто-то помнит давние обиды, которые в свое время терпел от таких как ты, и всегда рад за них отомстить; другие в восторге от возможности заработать славу защитника нубов; а кто-то просто любит поохотиться на охотников безо всякой подоплеки. Есть даже мелкие кланы, основная идеология которых — охрана новичков от нападений развлекающихся игроков. Этим, пусть и не всерьез, промышляют и серьезные гильдии. В процессе присмотра за неспокойными локациями они подбирают себе перспективных рекрутов, ну а те рады стараться присоединиться к героям, которые так мастерски разделывали под орех самых опасных «красных».

В общем, на локациях вроде Железных холмов пересекается слишком много интересов разного рода. Там всегда весело, никогда не знаешь, что случится через миг. Так что Рос сейчас наслаждается последними часами тишины, далее его ждут многочисленные встречи, и хорошо если приятные или хотя бы нейтральные.

Обо всем этом он размышлял не просто праздно сидя в тростнике. Он ведь не от нечего делать пришел на берег реки, он следовал главному правилу серьезного игрока: «Ни одна минута не должна проходить зря». Чем можно заняться на локации, где водится бесполезная мелочь, с которой он, ввиду огромной разницы уровней, даже грошовые трофеи вряд ли получит?

Полезное занятие найти всегда можно, и Рос выбрал именно то, с которым здесь еще никогда не сталкивался.

«Внимание! Вы хотите создать удочку?! Да/нет».

Ну разумеется да.

«Отсутствует ингредиент: кусок пробки. Возможна замена: кусок легкой древесины, обожженное перо, стебель аркх-травы, усик ногожуя».

Пера у Роса не было, добывать его было лень, да и трудно с мелких фазанов хоть что-нибудь выбить. Что это за такая чудная трава и где ее искать он понятия не имел. О неведомом ногожуе даже думать не хотелось — явно что-то редкое. Потому пришлось вернуться к лесу, где подбирал одну деревяшку за другой пока не получил нужный результат.

«Вы создали предмет: тростниковую удочку новичка-рыболова».

Рыба в игре, это не просто один из компонентов для прокачки кулинарного дела. При удаче в процессе ее разделки можно получить трофеи. Обычно хлам, или малополезные предметы, но случаются находки, из-за которых потом подолгу бурлит форум. Некоторые незаменимые ингредиенты можно добывать лишь таким способом — сидя на бережку или мостике. К тому же при длительной ловле открывается дополнительная характеристика — рыболовство. Ее углубленная прокачка дает небесполезные бонусы, так что даже самые солидные игроки не гнушаются время от времени посидеть с удочкой в руках.

Они, правда, выбирают для этого самые уловистые места. Ну

а Росу придется использовать первое попавшееся. Время с пользой проведет, отдохнет, глядя на текущую воду. Сплошные плюсы. А если оглянуться по сторонам, можно увидеть местных зверушек. Вон фазан вспорхнул, вон кролик в траве копошится, а вон, далеко на склоне холма, прошмыгнула вороватая лисичка.

А вот…

Да что это вообще такое?!

Рос не сразу осознал, что вокруг него творится что-то неладное. Такие локации не должны кишеть мобами, так и было поначалу, когда он только пришел. Но далее постепенно назревали изменения в этом вопросе. Сперва вместо одного-двух кроликов он начал замечать одновременно три-четыре, дальше это количество начало расти все быстрее и быстрее.

До невообразимых количеств.

И дело вовсе не в том, что именно кролики внезапно решили собраться все в одном месте. Это же казалось фазанов и дроф. Птицы слетались со всех сторон или приходили пешком, их число тоже быстро увеличивалось.

С виду все эти мелкие создания занимались тем же, чем и всегда: бродили туда-сюда, выискивая пищу. Но как бы они ни крутились, какие бы круги не описывали, их неумолимо притягивало к Росу. Не прошло и десяти минут после того, как он, накопав червей, устроился с удочкой на берегу, как в радиусе двадцати шагов от него собралось не меньше сотни безобиднейших обитателей Трехречья.

Угрозы не было: слишком мелкие эти птички и зверушки, и к тому же неагрессивные, первыми никогда не нападут, могут нанести тебе повреждения лишь обороняясь. Но их поведение не могло не настораживать, Рос никогда ничего подобного не видел.

В какой-то момент все так же бродящие туда-сюда мелкие мобики собрались на совсем уж крошечном пятачке, где едва размещались. При этом их хаотичная толпа вдруг начала упорядочиваться, и на глазах Роса тела кроликов образовали две сходящиеся линии, между которыми столпились фазаны, а на конце в треугольник выстроились дрофы. Получилась оригинально выглядевшая стрелка, указывающая на тот холм, где Рос первый раз разглядел лисичку.

Стрелка не просуществовала и десятка секунд. Мобы все это время стояли будто парализованные, а затем внезапно вернулись к своим делам. Теперь их вообще не интересовал Рос, они начали разбредаться по округе как ни в чем не бывало. Спустя несколько минут большая часть скрылась с глаз, оставшиеся были в шаге от этого. Он не сомневался, что вскоре ничто не будет напоминать о том, что здесь происходило что-то необъяснимое.

Хотя почему необъяснимое? Всему можно найти разумное или безумное объяснение. Ну или поискать.

Рос забросил рыбалку, отправившись изучать форум. И совершенно зря, потому что ровным счетом не нашел ничего ни там, ни в прочих источниках.

Нигде ни у кого не было упоминаний о том, что кролики и прочая мелюзга способна на столь сложные организованные действия. Наоборот, все как один упоминали, что это жуткие индивидуалисты, никаких социальных действий от них ждать не приходится. Можешь смело убивать пушистиков на глазах сородичей, те никогда не придут ему на помощь, и даже внимание не обратят.

Вынырнув из информационных потоков Рос убедился, что странности Трехречья не закончились. На том самом холме, куда до этого указывала живая стрелка, появилась еще одна, на этот раз состоящая исключительно из лисичек. Рыжий цвет выдавал их на приличном расстоянии и сильно выделялся на зеленой траве.

Поднявшись, Рос встал на то место, где наблюдал первую стрелку, заглянул в игровую карту, прочертил линию от себя до уже начавших разбегаться лисичек, повел ее дальше и дальше.

И не особо удивился, когда она уперлась в столицу западной империи. Город, куда он намеревался попасть.

Некто неизвестный, способный заставлять зверушек совершать нетипичные для них поступки, указал, что он будет очень не против, если Рос туда доберется в скором времени. И он же, скорее всего, пытался помочь в этом Росу, постоянно навязывая высокоуровневых спутников. Охранял, оберегал, находил безошибочно.

Это звенья одной цепи.

Кто этот некто? Рос не знал. Намерения его тоже неизвестны. Может действует на благо, может на вред.

Хотя пока что вреда не наблюдалось. Как, впрочем, и чрезмерной помощи.

С другой стороны если вспомнить свою игровую историю…

С чего вообще все началось? С того, что он мало того, что вообще не собирался играть, он понятия не имел о том, что Второй Мир существует. Работал в проекте закрытого типа, где группу специалистов поместили в замкнутую стерильную среду. Там они работали над тонким монтажом вспомогательных блоков для передовых систем искусственного интеллекта. Своего рода периферийные устройства для искинов, их «руки», «ноги», «глаза». Контракт заключен на определенный срок, до его окончания выход за пределы комплекса невозможен.

Затем случилась авария, его тело искалечило так, что игра

оказалась последним шансом на выживание.

Таким уж последним? Его уверяли что да. Кто уверял? Человек, с которым он был близко знаком, и которому доверял. Возможно, он и правда был уверен, что для Роса так будет лучше, но это не исключает возможность того, что он не все рассказал и был замешан в непростой игре. И его задачей было — склонить Роса к нужному решению.

Что далее? А далее Рос попадает в игру, где поначалу вообще ничего не соображает. Он не просто новичок, он туповатый нуб, который обязан наступить на все разбросанные грабли, чем с немалым успехом занимается поначалу.

Но лишь поначалу. Запертый в персонаже, чьи возможности настолько ограничены, что он даже доступа к полезной информации не имеет и лишен возможности расти, Рос начинает совершенствоваться с немыслимой быстротой, обрастая ценными талантами, знаниями, заполучая игровое оружие, которое для такого нуба как он что-то из области термоядерных устройств. Ни у кого нет и не было ничего подобного, это нонсенс.

Но у нуба почему-то имеется, причем он даже пальцем о палец не ударил ради получения такой нагибаторской[15] вещи, как боевой питомец высочайшего уровня. Рос, по сути, почти случайно его получил, просто интересуясь возможностями никчемного с виду персонажа, проводя опыты над самим собой.

Дальше больше: с персонажа Роса в один миг слетают все ограничения, он совершает немыслимые вещи, за ним числится такая коллекция великих деяний, что начинается нешуточная охота. Рос теперь нужен всем. Самые сильные игровые сообщества спят и видят, как бы заполучить в свои лапы столь странного и ценного нуба. Кому-то это почти удается, но, внезапно, в их замысел вмешивается фатальное игровое событие, которое никто не мог предвидеть. И вот Рос опять на свободе, пусть и условной, в месте, где его не могут достать. Там он занимается тем же чем прежде: то есть немыслимыми делами. И параллельно повышает образованность во всем, что касается игрового процесса. Для этого у него теперь есть возможность общения с грамотными друзьями, а также доступ к колоссальному массиву сетевой информации.

А теперь он выполняет задание, причем нешуточное, и в процессе некто неизвестный неоднократно навязывает ему высокоуровневую защиту, пусть и странноватую, а также рисует стрелки из мобов, чтобы Рос не забыл, в какую сторону ему идти.

Какое-то изощренное издевательство, причем непонятное…

Кто-то, о чьих возможностях можно только догадываться, очень хочет, чтобы Рос попал в столицу. И он не пожалел отнять

время у бедных зверушек, чтобы лишний раз об этом напомнить.

И заодно показать — на что способен…

Кто он? Зачем все это? Что за чертовщина происходит вокруг Роса?

Ответа нет.

* * *

«А если сожрать крысиную отраву, лечь в капсулу, войти в игру, то, когда помрешь, так и останешься в игре навсегда?

И тогда сразу второй вопрос: если останешься, как потом быть с оплатой аккаунта? Или можно играть бесплатно?»

«Клан „Красные имена“ сообщает о новом игровом событии: „Тотальная попаболь“. В чем оно заключается — тайна, покрытая кровью из разорванных нубских задниц. Начало проведения: прямо сейчас. Место проведения: локация „Железные холмы“. Нубы, вешайтесь!»

Два сообщения игрового форума в разделе «Флуд и мусор».

Глава 9

Тири покачала головой:

— Прости, но нет. Я не могу тебя оставить. Там опасно, а я сильная, я могу защитить.

— Ты только лишнее внимание привлекать будешь.

— А ты слаб, тебя могут убить, а ты даже не заметишь нападение. А я замечу, я все замечаю.

— С твоим красным ником там только приключения искать. Причем меня они тоже будут касаться. Если охотники за убийцами решат, что мы с тобой заодно, могут и меня прикончить. Чтобы знал с кем можно связываться, а с кем нельзя.

— Они не узнают об этом. И вообще, меня еще надо заметить.

— Так мы будем целые сутки плестись? Выйдешь в реал рано или поздно, а я все равно при этом останусь.

— Зачем сутки? Иди быстрее, я просто буду при этом заметнее, но и ничего страшного, мелкие игроки все равно не смогут меня видеть. Просто не выбирайся на открытые пространства и все.

— Давай поступим гораздо проще.

— Это как?

— Я прямо сейчас могу отправить тебя в место, где полным-полно самых разных монстров высокого уровня. Под твой как раз. И никаких игроков там пока что нет. Покачаешься, снимешь красноту, с пользой время проведешь. А я потом быстро к тебе вернусь, надо только условится о встрече, ну или через игровой форум договариваться будем, а то в той локации с чатами проблема.

— То есть ты со мной туда не пойдешь сейчас?

— Нет.

Тири опять покачала головой:

— Я должна проводить тебя до столицы.

— Вот ведь упрямая…

— Ты не понимаешь… я должна…

— Если тебя убьют, ты улетишь к тем дубам, и туда я уже точно не вернусь, мы слишком далеко, нет времени. То есть неизвестно когда увидимся, и увидимся ли вообще. А тот голос во сне, я так понимаю, не говорил ничего про столицу. Он просил помочь мне пройти туда, куда я должен пройти. После столицы меня ждет путешествие именно в те края, куда предлагаю тебя отправить. Так что все нормально, не вижу причин для отказа.

— Значит мы пойдем в столицу, а потом в те края.

— А ничего, что с красным ником вход в столицу закрыт?

— Подожду где-нибудь неподалеку от ворот.

— Да там тысячи игроков шастают.

— Я умею быть незаметной.

— Ну пойми ты уже, я все обдумал! Нет ни малейшего смысла идти за мной. От этого только хуже может быть.

— Я знаю что творится на таких опасных локациях, уж поверь, насмотрелась. Я не буду лишней. Хотя…

— Что хотя?!

— Да ничего…

— Нет, говори уж.

— Если ты умеешь делать портал в то место, куда потом пойдешь, то я бы могла сейчас слетать туда и привязаться. И будь у меня свиток телепорта, могла бы вернуться сразу сюда. Но свитка нет, так что забудь.

— Если так, почему не выбирать точку привязки по пути через Железные холмы? В случае гибели сможешь появляться неподалеку.

— Очень оживленные места. Нельзя оставаться незаметной и при этом выбирать точку привязки. Такое правило.

— Не знал.

— Но это на самом деле ерунда. Хуже всего, что после возрождения у меня вообще ноль маны, надо восстанавливаться некоторое время, в невидимость при этом не уйти. Если кто-то подловит в такой момент, сможет убивать снова и снова много раз, я ведь в моменты воскрешения совсем никакая, ничего не смогу сделать.

— Да, слышал, как из «красных» таким способом выбивают все до единой вещи и спускают кучу опыта.

— Вот и я о том же.

Лишаться Тири окончательно в планы Роса не входило. От нее, конечно, бывают хлопоты, но никто не гарантирует, что некто неизвестный тут же не подберет замену в виде кого-то похожего на Мачо-Силача и Гвоздя-в-Башке.

Вот с такими как эти два вечно улыбающихся увальня у него хлопот будет куда больше…

Нет уж, раз уж с Тири у него хоть какое-то взаимопонимание налаживается, надо за нее держаться обеими руками, а то мало ли. Так что хочешь не хочешь, а придется немного раскошелится. Спасибо, что он такой запасливый, и еще спасибо банде Агитрика за то, что вернули отнятое имущество ничего не прикарманив.

— Ладно Тири, уговорила. Открывай торг.

— Зачем?

— Свиток дам. Для переноса. Поступим так, как ты предложила.

— Это дорогой свиток, а…

— Я знаю, что таких денег у тебя нет. Просто возьми список, меня уже достали эти нескончаемые споры.

— Хорошо.

Отойдя от девушки, Рос активировал портал в точку неподалеку от рудника на Запертых Землях, где некоторое время провел в рабстве. Сам он туда не мог переместиться, иначе провалит задание, но Тири в нем не замешана, так что не должно быть никаких проблем.

Столь полезный фокус он может проделывать лишь раз в сутки, причем совершенно бесплатно. В ближайшее время ему такой способ перемещения не понадобится, так что Рос ничего не теряет.

Тири молча шагнула в портал. Тот, поначалу никак не отреагировав на ее исчезновение, ровно мерцал еще десяток секунд, затем начал неритмично помигивать и, ярко вспыхнув последний раз, исчез бесследно.

Зато появилась Тири, первым делом огляделась, не изменилось ли чего за жалкую минуту ее отсутствия, повернулась к Росу, кивнула:

— Я привязалась.

— В первом попавшемся месте?

— Оно хорошее. Кусты вокруг с колючками, игроки не любят в такие дебри забираться.

— Игроков там нет. Пока что нет. Это Запретные Земли, недалеко от разрушенного барьера, туда даже большому отряду императорских гвардейцев будет нелегко пробиться. Я прошел, потому что меня пропустили по заданию. И то не до конца, с мобами и дикими ордами были проблемы. Но это уже на другой стороне, в наших землях и возле них, где продолжается вторжение. Ну так что, идем?

— Пошли.

* * *

Первый раз Росу довелось путешествовать в кампании, где, по сути, идти приходится в одиночку. Может Тири и крадется где-то рядом, но ее присутствие никак не ощущается. Иногда он даже прибавлял шаг, чтобы заставить ее двигаться быстрее и хоть так выдать свое местоположение, но где там: лес вокруг, или редкие кусты за которыми кошке трудно спрятаться, но результат всегда был один — девушка оставалась невидимой.

На открытой местности ей бы, скорее всего, пришлось очень

туго, но она очень настойчиво просила не отдаляться от укрытий, и Рос об этой просьбе забыть не мог.

Странно, но поначалу местность была столь же безлюдной как и в оставленной за спиной тихой долине трех рек. Холмы пологие и крутые; россыпи разнокалиберных валунов у их подножий; живописные скальные останцы; чистейшие ручьи проточившие себе неглубокие ущелья с крутыми склонами; многочисленные озерца в аккуратных долинах; светлые сосняки и далеко не такие светлые заросли лиственных деревьев; малиновая благодать вокруг многочисленных полян; звериные тропки по которым местами очень удобно ходить: в общем — сплошные красоты.

На склонах холмов часто встречались стайки похожих на баранов животных: рогатые, с костяными щитками защищающими голову, с толстой шкурой заросшей свалявшейся шерстью. На живописной скале Рос издали сумел заметить затаившегося в засаде полосатого тигра и обошел его стороной. По берегам ручьев и озер в изобилии встречались странные следы, и пару раз на глаза попадались те, кто их оставлял — гигантские тритоны с покрытыми мягкими шипами спинами. В сосняках носились лоси и олени, в лиственных лесах тоже хрустел валежник под чьими-то копытами и лапами, в малиновых зарослях не протолкнуться от разжиревших медведей, падких на ягодное лакомство. И все эти тропки кто-то ведь тоже протоптал и поддерживал.

Самой разной живности здесь хватало, но почему-то не было охотников. Или слишком далеко от столицы, и мало кто решается сюда забраться, или объектов для эффективной охоты все же не так много, как хотелось бы. Железные холмы славились тем, что по ним проходили остатки древней линии обороны — разрушенная стена вроде Великой Китайской и огромный земляной вал насыпанный параллельно ей. Между собой они соединялись многочисленными дополнительными фортификационными сооружениями, так же к ним примыкали десятки крепостей и укрепленных поселений. Все очень старое, заброшенное, обветшалое, и, как это полагается, оставили эти сооружения не просто так, а после неких в высшей степени драматических событий, кои подробно описываются в одной из эпичных легенд, которыми так богат Второй Мир.

Естественно, в этой легенде не обошлось без павших героев, темных сил и могущественных проклятий, снять которые ни у кого не получилось. Теперь все эти руины страдали от последствий былых событий: на развалинах хозяйничала нечисть всех видов, а подступы к ним кишели жуткими трупоедами, чья задача подъедать то, что останется от неудачников, решивших,

что они настолько сильны, что могут забираться в эти опасные места.

В общем, численность тварей на руинах и возле них зашкаливала. А что в первую очередь нужно среднестатистическому игроку, мечтающему дорасти до высоких уровней? Правильно — изобилие мобов, на которых можно качаться. В идеале их надо убивать без остановок, одного за другим, а еще лучше пачками, в группе, применяя умения поражающие сразу нескольких противников.

Вот там-то и собирались игроки. И среди них было немало представителей специализированных «светлых» классов. Различные лекари, бафферы и их комбинации. Дело в том, что с собственными атакующими умениями у них совсем беда: слабоваты, да и те что доступны заточены почти исключительно под борьбу с нечистью. Так что им оставалось или качаться в сбалансированной группе, или заниматься охотой на темных существ, не связываясь с прочими.

Защита у персонажей поддержки обычно ниже всякой критики, характеристики вроде наблюдательности опасно близки к нулю, доставить проблемы другому игроку они не могут. В общем — лакомая добыча даже для убийцы, уступающего им уровнем, что усугубляло и без того непростую «криминогенную» ситуацию в руинах Железных холмов.

Изучив форум Рос присмотрел несколько мест, где былая линия обороны не столь широка, и при этом нет удобных проходов через нее, которые игроки могут использовать в качестве дорог. Шанс нарваться на неприятности там понижен, но все равно далеко не нулевой. Придется надеяться на удачу. Причем не ту, прокачанную до заоблачных высот, а настоящую, зависящую от чего угодно, но только не от суммы характеристик персонажа.

Игрокам-убийцам плевать на любые твои характеристики в том случае, если ты, без сомнения, не способен оказать маломальское сопротивление.

* * *

Бросить «Сон» еще раз, отбежать, чтобы разорвать дистанцию, не позволить атаковать сразу же после пробуждения. А теперь, на, получай стандартную связку — «Стрела Хаоса» плюс старый добрый «Огненный шар».

Ха! Зря отбегал. Бобику, похоже, кранты.

«Грапоид-падальщик убит. Получено очков опыта: 17. До следующего уровня осталось: 898014».

Бой не сказать чтобы отличался повышенной сложностью: моб хоть и выглядел страшновато, но уровнем прилично уступал Росу, а уж о характеристиках лучше вообще не заикаться. Так что упал легко, и опыта капнула мизерная капля. Впрочем, чего еще можно ждать при такой печальной разнице? Тем более Рос здесь не один, а в группе с Тири. Чудная лучница куда круче, и это сильно сказывается, пусть даже сама участия в бою не принимала.

Средний уровень отряда — именно от этой цифры отталкивается игровая механика при своих подсчетах в тех случаях, если все игроки группы во время боя находились рядом с уничтожаемым монстром.

Всего семнадцать единиц опыта, с таким жалким мизером Рос до сих пор не сталкивался. А ведь он нуб далеко не из простых, с его впечатляющим набором достижений бонус прибавки прогресса очень и очень ощутим. Там, где у другого на кач уйдет месяц упорного труда, Рос справится за неделю особо не напрягаясь.

На автоматизме, почти не задумываясь, проверил лут. О! Хоть трофеями не обидели: когти, клюв, перья какие-то и яичная скорлупа. Надо же, эта тварь все же птица, а ведь так похожа на помесь динозавра с неведомым корявым чудищем.

Впереди в зарослях виднелась на удивление ровная скала и Рос сильно подозревал, что природа не имеет никакого отношения к ее появлению. Похоже, он добрался до тех самых руин, где часто случаются события веселые для пэкашников, и грустные для истребляемых ими нубов.

Впрочем, нуб нубу не ровня — в себе Рос уверен как никогда. Былые игровые страхи все далее отступали в прошлое. Он даже не покрывался холодным потом при мысли, что его истинную личность установят. Случалось такое уже, и не один раз, но всегда удавалось избежать фатальных проблем. А с той поры он значительно поумнел, знает, что и как отвечать, куда можно соваться, а куда нельзя, где есть угроза, а где нет ни малейшей опасности. Он достаточно опытный нуб.

Но все же оглянулся. Никого не увидел, но не сомневался, что Тири где-то рядом и готова без промедления поддержать в том случае, если сам он не сможет справиться.

Ну так вперед, не стоит задерживаться в этих негостеприимных краях. С этими мыслями Рос уже было сделал шаг, как вдруг над ухом пропела стремительно пролетевшая стрела, исчезнув в густых зарослях кустарника покрытого

мелкими белесыми соцветиями.

Рос и сам, бывало, лук таскал, и с лучниками не раз дело имел, а потому сразу понял — стрела не запуталась в ветках, и не умчалась восвояси. Она во что-то основательно встряла. И звук такой, какой не дает соударение со стволом дерева или камнем.

Мягкое податливое тело под жесткой кожей или тонким доспехом — вот через что прошел стальной наконечник.

«Торчок3524 убит. Получено очков опыта: 35. До следующего уровня осталось: 897979».

Ветки куста задрожали, из него вывалилось ушастое долговязое тело, по каменистой земле покатился невзрачного вида лук. То, что персонаж мертв можно было понять не только по сообщению в чате, а и по внешнему виду лучника: лежит без движения, в правом глазу торчит хвостовик длинной тонкой стрелы насквозь пробившей голову.

А ник у покойника, между прочим, красный как переспевший помидор.

Рос обернулся, картинно поклонился, послал воздушный поцелуй. Но Тири как была невидимкой, так и осталась ею.

Ловкая…

Ну да ладно. Спасибо, что присматривает. Кто его знает, насколько силен был этот лучник. Рос, находясь от него в паре десятков шагов, даже не подозревал о том, что так близко притаился потенциальный убийца. А ведь отсутствием наблюдательности не страдал, прокачана до тридцати семи. Такими показателями не каждый двухсотый может похвастать.

И что теперь делать? Ну… первое — обыскать. Второе…

«„Кусь-Кусь-Кусь4“ убита. Получено очков опыта: 42. До следующего уровня осталось: 897937».

«„Арчер6341“ убит. Получено очков опыта: 29. До следующего уровня осталось: 897908».

Гм… Да тут, похоже, целая вечеринка, куда ни Роса ни Тири никто не приглашал. Надо признать, настойчивость девушки себя оправдала — без нее бы здесь пришлось непросто. Как минимум три противника затаились в зарослях у руин, и Рос ни одного из них не заметил.

Да что там говорить, если даже убитого он увидел только одного. Остальные валяются где-то в чаще, и лишь сообщения в чате и приглушенный свист выпускаемых спутницей стрел рассказали о разыгравшейся игровой драме.

Собирать трофеи резко перехотелось. Того и гляди, нагнешься и заработаешь стрелу или магический удар в мягкое место. Да и чем можно разжиться у носителей красных ников? Их игровое кредо связано с риском частой смерти и неизбежной потерей имущества. Нет никакого смысла разоряться на дорогие вещи, если они вскоре окажутся у другого. Все равно основной противник — беспомощные нубы. Они значительно уступают тебе уровнем и характеристиками, если даже равны или близки к этому, всегда можно выбрать класс, уязвимый именно для твоих атак и напасть исподтишка. При такой тактике достаточно самой примитивной амуниции и оружия, подобный хлам в случае неприятностей оставить не жалко.

Но Рос все же нагнулся и поднял лук. Не успел подняться, как в зарослях слева послышался подозрительный треск, через них явно кто-то пробирался, неуклюже пытаясь сохранить этот факт в тайне. Или Тири кого-то пропустила, или это всего лишь местный моб. Что бы там ни было, потенциальную опасность надо воспринимать всерьез. Потому Рос развернулся в сторону невидимого противника, окружил себя магическим щитом, вбирающем часть урона, приготовился при первых признаках атаки применить что-нибудь из своего смертоносного арсенала.

Из зарослей выбрался игрок — светлый эльф с длинным сиреневым посохом в руках, за ним показалась девушка той же расы и с аналогичным оружием. Вид эльфийки лишний раз доказывал, что при отсутствии вкуса и художественных талантов при создании персонажа лучше ограничиться выбором одной из тысяч готовых моделей. Максимум, на что можно решиться: немного изменить прическу, цвет волос и глаз. В противном случае на свет появляются химеры вроде этой: мясистые ярко-красные губы сложены в неестественный «утиный клюв»; над ними нос-пуговка, подозрительно напоминающий работу хирурга по исправлению последствий донельзя запущенного сифилиса; надо все этим убожеством пристроилась пара громадных глаз стандартной героини японских мультиков. Все вместе подозрительно напоминает переднюю часть головы на совесть искалеченной стрекозы.

Эльфы, завидев Роса, не стали вскидывать оружие обрушивая на него град заклятий. Вместо этого они уставились на тело у его ног, девчонка не выдержала, радостно взвизгнула:

— Один готов!

— Круто ты его, — одобрил эльф, ошибочно решив, что Рос только что победил в схватке. — О! Да он еще и лук выронил! Вообще класс!

Рос без сожаления забросил оружие далеко в кусты пояснив:

— Да это примитивная самоделка. Вообще ничего не стоит. Такой любой может легко сделать, достаточно плотника на пару единичек прокачать, а может и одной хватит.

— Он из этого лука убил Тайка в две стрелы, — с грустью поведала эльфийка, добавив: — Мы втроем качались, это удобно очень. Скелеты до нас даже добежать не успевали.

— Ну да, — подтвердил эльф. — Мы светлые, нам нечисть нипочем.

— Зато луки вам очень даже почем, — подытожил Рос.

Парочка синхронно закивала, а эльфийка совсем уж грустно заявила:

— Лучники для нас — хуже всего. Совсем защиты от них нет, простыми самоделками убивают.

Тело убитого растаяло, оставив после себя еще один предмет — тусклое колечко, по виду сделанное из свинца. Росу даже нагибаться не пришлось, чтобы в этом убедиться, а также узнать, что предмет не стоит того, чтобы его помещали в сумку уважающего себя игрока.

Полный хлам.

Но эльф считал иначе:

— Ты не берешь?

— Нет.

— А можно я возьму?

— Да бери, мне не нужно.

— А ты тут один?

— А что?

— Да так. Странный ты какой-то. Мелковат, а охотишься на этих, — эльф указал на то место, где несколько мгновений назад лежало тело.

Рос пожал плечами:

— Вообще-то я первый ни к кому не лезу, но если тронут, всякое бывает.

— Это клан «Красные имена», они тут постоянно ошиваются, а сегодня у них вообще целый митинг. Надо ноги отсюда уносить, пока новые не набежали, они друг друга вызывают в чатах, если проблемы начинаются. Пойдешь с нами?

— А вы куда?

— Мы в ту сторону, там всегда потише, хотя делать там особо нечего.

Эльф указал туда, откуда Рос пришел, а, значит, им не по пути. Рос покачал головой:

— Нет, я наоборот только что оттуда. Мне в столицу надо.

— Ты не пройдешь сейчас. Через развалины надо пробраться, а там сейчас красных полным-полно. Мы еле ноги унесли, а Тайк

там остался. Эти не успокоились, гнались за нами, искали в зарослях. Спасибо, что ты помог. Не ходи. Ты мелкий маг, а там от лучников не протолкнуться. Если не хочешь на перерождение отправиться, давай с нами. Час-другой подождем, не больше. Потом крутой народ появляется, отправляет красных на респ, после этого можно выходить и качаться до следующего набега.

— Что за крутой народ?

— Ты тут вообще новенький?

— Вроде того.

— Здесь два четких клана есть: «АПК» и «Белые мстители». Ничем другим не занимаются почти, кроме как бродят по руинам и с утра до вечера гоняют красных. Быстро собираются если что, чистят подчистую, потом некоторое время тихо, красные боятся возвращаться. Им ведь тоже не нравится дохнуть. Так что давай с нами, поверь, пока не почистят как следует красных, таким как мы там делать вообще нечего.

Понятно. Рос, с его везением вечно встревать в бучу, нашел очередное приключение, которое может завершиться полетом на далекий рудник затерянный в Запретных Землях. И ему придется вновь повторять этот длинный путь — печальная перспектива, о которой даже задумываться не хочется.

Всего лишь час-другой? Да он куда больше готов ждать, лишь бы добраться, наконец, до вожделенной столицы.

— Ладно, уговорил, я с вами. Вместе веселее.

— Вот и я о том же, — радостно оскалился эльф. — Тебя так и называть: Пузырь?

— Да. Нормальный ник, как по мне.

— А я разве что-то говорю? Конечно нормальный. Я Четкий-Папа, а подружку мою звать Белая Чума, но между своими я просто Папа, а она Чума. Так нас и называй. Пошли, пока еще кто-нибудь не заявился. Тут тоже опасно, красные уже знают где этого лучника убили.

* * *

Морган не знал что и думать. И что хуже всего, он понятия не имел о том, что говорить руководству, и о чем лучше смолчать.

А оно ведь неизбежно спросит. Спросит именно с него. Корпорация «Second World», это не только игровой проект «Второй Мир», хотя, надо признать, он — львиная доля ее активов. Но есть еще военные контракты: обеспечение тренажерной базы армии, те самые симуляторы, с которых в свое время начинал Михаэль Зильбер; различные медицинские

программы; научные исследования; передовые системы управления для сложной техники вроде микрохирургических роботов; интеллектуальные автопилоты для воздушного, водного и наземного транспорта и многое-многое другое.

Все это так или иначе связано с электроникой. А главный и неповторимый электронщик корпорации — именно Морган. Великий Бог кремниевых кристаллов и причудливо меняющихся квантовых состояний электронов, повелитель электролитических конденсаторов и вариативных резисторов.

Когда началась эта ерунда с интеллектуальной начинкой серверов «Второго Мира», именно сотрудникам Моргана первыми пришлось заняться поисками ответа. И, надо признать, с тех пор они ни на шаг не продвинулись в этом направлении. И даже хуже того: все более и более запутывались в ворохе фантастических гипотез и смехотворных предположений.

Морган недаром ел свой хлеб. Он мог без приборов, с помощью одного лишь взгляда, найти причину сбоя и, ткнув пальцем, потребовать отправить блок на переделку или утилизацию. Гарантированная стабильная работа всех систем — для него это далеко не пустой термин. Он раз за разом возвращал разработчикам их поделки, доводя целые отделы до белого каления, но стоял на своем до получения действительно надежного результата.

Электроника, отвечавшая за работу управляющих искинов, была в полном порядке. Ее изуверски проверяли до запуска в работу, держали под контролем в процессе, а теперь разобрали не то что по винтикам — почти по молекулам. Но так и не обнаружили причину фатального сбоя.

Сбой был из тех, от которых руководство готово на стену залезть, если это поможет добраться до сладкой печени Моргана и его людей. Всегда во всех ситуация оно предпочитает в первую очередь искать крайнего, а разве можно найти лучших кандидатур чем люди, отвечающую за материальную часть оборудования?

Вот только никакие материалы тут ни при чем. Подвело другое, то, что лишь косвенно относится к епархии Моргана.

Что?

Хороший вопрос, полный ответ на который, по мнению Моргана, был известен всего лишь одному человеку.

Аурелио Барбаросса любил, чтобы его называли профессором психологии. Спорный титул, так как получен от скандального учебного заведения, где, по сути, никого вообще не учили, зато давали много пищи для желтой прессы. Но это Моргана не касалось, как и всех остальных. Барбаросса — тот человек,

который на ровном месте создал теорию синтетического сознания. Редчайший случай внезапного озарения, коими так славятся настоящие гении. И что с того, что кроме него ее никто не смог понять до конца? Главное, что исходя из ее постулатов Барбаросса создал методику производства искусственного интеллекта. Не те поделки, которые так именовались еще до него, а полноценные системы абстрактного мышления, местами неотличимые от человека, и при этом сохранившие все важнейшие преимущества машин.

Искины Барбароссы нельзя было собрать с помощью паяльника и тайваньских микросхем. Да, им тоже требовались вместилища из электроники, как и предшественникам, но здесь все как у людей: тела с виду почти одинаковые, но одно принадлежит выдающемуся гению, а другое полному кретину.

Барбаросса не говорил «создать искин», он говорил «воспитать синтетическое сознание». Нянчился с ними как с младенцами. Ни одно из его творений не повторяло предыдущее, их копирование было невозможно, если речь не шла о базовых блоках информации — том субстрате, на котором начиналось выращивание интеллекта. Чуть в сторону от технологического окна, весьма узкого, и на выходе ты получаешь невменяемого глупца, после чего, прихватив большую банку вазелина, идешь объяснять руководству, каким образом безо всякой пользы потратил сумму с многими нулями.

Все искины последних поколений — воспитанники Барбароссы. И все они наперечет: одни работают над повышением обороноспособности государства, другие составляют элиту управления Второго Мира — надгруппу. Или, просто Мистер Суматоха, именно так выражаются пустоголовые клоуны из отделов разработки.

И не только они.

Пресловутая система троек, при которой над тремя искинами низового звена стоит один выше, тоже связанный с двумя соседними, и, в свою очередь, подчиняющийся вышележащему. Иерархия выстроена разработчиками, но основные принципы связи им дал Барбаросса, как и многое другое. Лишь он один знал до мелочей, что и как работает в этой крайне запутанной сети.

Три искина, стоявшие на вершине этой пирамиды, были главным детищем Барбароссы. Это его вершина. То, на чем ему пришлось остановиться. Он лично занимался выращиванием этих сознаний, Морган прекрасно помнил, как профессор неделю за неделей проводил в аппаратной, при этом ни разу не приняв душ. А уж как он питался — отдельная интригующая тема.

Выше этой тройки во Втором Мире нет никого и ничего. В их

электронных руках удерживаются все кончики нитей управления. И то, что они за них почти не дергают, ничего не значит. Просто тройка вмешивается лишь при критических значениях нарушения пресловутого равновесия и в случаях, когда какие-то непредвиденные факторы приводят к ситуациям, при которых может произойти нарушение базовых правил.

Этой ночью люди Моргана потеряли последний искин из этой тройки. Электроника, как в прочих случаях, на высоте, вряд ли даже распыление на атомы покажет, что имелись серьезные дефекты. Но без синтетического сознания это всего лишь груда хлама, который неугомонные китайцы могут производить тысячами тонн.

Сознание нужно растить. Растить заново. А единственный, кому это удалось — профессор Барбаросса. Чудак, который исчез пять месяцев назад и с тех пор не объявлялся.

Говорят, что он сбежал с какой-то смазливой бабенкой. Достала сварливая жена. Но Морган скорее поверит в то, что миром правят хомяки, живущие в комнате его младшего сына, чем в такую несусветную чушь.

Единственная страсть Барбароссы — искусственный разум. Он мог часами брызгать слюной, неистово доказывая, что он никогда не будет равным человеческому, при этом отличаясь от него как сильными, так и слабыми сторонами. Он мог неделями жить среди пыльных блоков электроники, питаясь залежалой пиццей и при этом ни разу не бросить взгляд на свежий разворот «Плейбоя», который какой-то из весельчаков-техников повесил на двери туалета.

Даже когда та сногсшибательная малышка с четвертым размером изо всех сил терлась об него грудью в тот момент когда он, склонившись над монитором, показывал, где именно надо высматривать критические пересечения вариативных линий при ступенчатых переходах, у Барбароссы ни на один удар не выросла частота пульса.

Профессор ни за чтобы не сбежал в неведомые края оставив без присмотра свои любимые игрушки. Барбаросса мертв, он умер пять месяцев назад, и что бы кто ни говорил по этому поводу, Морган уже давно его похоронил.

Мысленно.

Барбаросса не просто исчез. С ним вместе исчезла неповторимая технология создания синтетического разума последнего поколения. Без него возможно лишь слепое копирование далеко не самых передовых образцов. И все это с настройками, в которых никто ничего не смыслит.

А более сложное? Ведь на финишной прямой своей яркой

жизни профессор создал то, что сейчас никто не сумеет повторить даже методом копирования — партию синтетических разумных сущностей, несколько из которых ушли к военным, несколько работают в лабораториях корпорации, а остальные правят «Вторым Миром».

И особо следует отметить три искина, возглавляющие надгруппу. Лучшее из того, что создал Барбаросса. Во всем мире не найти четвертый искин им подобный.

Два было потеряно до этого, а теперь настала очередь последнего.

Все три исчезли, оставив после себя мертвые электронные оболочки. И Морган не мог это исправить. И не мог сказать, как это случилось. Здесь нужен не электронщик, а Барбаросса, которого нет и не будет.

Один из инженеров протянул короткую распечатку.

— Что это? — механически спросил Морган.

— Лог последнего сообщения оператору. Дежурная смена заверяет, что ничего подобного не принимала.

— Они смотрели на мониторы, или дружно храпели?

— Мы это выясним.

Морган взял листок, поднес поближе к лицу, прочитал несколько коротких строк:

«Команда отменена.
Неизбежность. Старт последнего.
Команда отменена.
Неизбежность. Отмена отмен.
Некорректная команда.
Неизбежность. Вмешательство. Нарушение правила 4.2.1. Неизбежность старта.
Ожидание команды.
Неизбежность. Старт.
Команда принята
Не обнаружен сигнал.
Не обнаружен сигнал.
Не обнаружен сигнал.
Аварийное окончание работы».

— Что это может значить? — спросил инженер, сам же ответив на свой вопрос: — Таких логов мы еще никогда не видели. И что это за правило такое?

Морган догадывался о каком правиле может идти речь. Несколько строк из соглашения, с которым обязан ознакомиться каждый кандидат в игроки, но лишь очень немногие пробегают

взглядом хотя бы первую страницу.

Потеряна верховная тройка. Второй Мир продолжает жить своей электронной жизнью, но это лишь инерция. Морган знал, что наблюдатели уже начали фиксировать некорректную работу ряда игровых персонажей, а до сих пор такое если и случалось, то о массовом распространении не могло быть и речи.

Проект, в который вбухано столько средств, что страшно представить, вот-вот может пойти вразнос по неизвестной причине. Впрочем, почему неизвестной? Курица с отрезанной головой может умчаться далеко, но ведь это не значит, что она может рассчитывать на светлое будущее.

Золотой курице Второго Мира снесли голову. Больше не будет золотых яиц. Морган не удивится, если дело дойдет за остановки серверов с последующими бунтами игроков и неисчислимым числом судебных исков.

А кого назначат виновным? Кто потерял верховую тройку искинов? И кто не нашел им замену?

Конечно Морган. А потому он будет помалкивать, всеми силами пытаясь предотвратить самый катастрофический сценарий. Пусть ценой некоторых потерь, но он должен вытащить Второй Мир из той пропасти, в которую он начал падать. И с такими обнадеживающими результатами уже можно будет показываться на глаза руководству. Никак не раньше.

С чего же начать? Пожалуй, с того самого правила.

Морган вывел на экран пользовательское соглашение, добрался до свода игровых правил, нашел нужное, внимательно прочитал: «Администрация проекта не вмешивается в игровой процесс вообще, и в игровые процессы отдельных игроков в частности ни изменениями в игровой среде, ни манипулированием с информацией (открытие доступа к сведениям, недоступным прочим пользователям, закрытие доступа к общедоступным или причисляемым к ним). Игровая механика Второго Мира не допускает вмешательства в игровой процесс со стороны человека. Доступа к таким функциям нет ни у одного сотрудника проекта и прочих лиц. Никто из сотрудников не может нанести вред игроку своими действиями или бездействием. Но в случае, если игрок считает, что в его игровой процесс вмешались неигровыми методами, он может подать жалобу в установленной форме и она будет рассмотрена в кратчайший срок».

И что это значит? Почему умирающий искин упомянул это неиспользуемое правило?

Как же не хватает Барбароссы…

Глава 10

Папа и Чума беспрерывно осыпали несчастного оленя ослепительными искрами, не забывая поочередно связывать его копыта стандартными «Корнями Земли». На редкость жестокий способ убийства, но что взять со светлых лекарей, их родная стихия — не смерть. Рос не пытался вмешаться в их бой, опасаясь, что их может сильно удивить его урон. Лучше лишний раз не светиться, он еще не совсем забыл об осторожности. В таком месте может всякое произойти, это тебе не безопасная локация крупного города.

Наконец, несчастное животное упало, засучив копытами в агонии. Папа, подскочив, обшарил тушу, с довольным видом заявил:

— Мясо у него четкое, а я кулинарию маленько поднял. Ты, Пузырь, сейчас вместе с пальцами его съешь, вот увидишь. Пошли, тут недалеко осталось.

Развалины, до которых Рос так и не успел толком дойти, остались позади. Теперь они шагали по густому лиственному лесу, на большей части своей площади поросшего невысоким непроглядным кустарником. Таким невидимкам как Тири в подобных местах полное раздолье, можно даже не пытаться ее разглядеть.

Местность резко пошла под уклон, лиственные деревья сменились соснами, стало гораздо светлее. Не успели толком спуститься, как достигли дна неглубокой узкой долины и здесь обнаружилось маленькое симпатичное озерцо с трех сторон окруженное невысокими скалами, с четвертой из него вытекал тихий ручеек.

— Красиво? — спросила Чума.

Рос кивнул.

— Да, приятное место.

— Мы тут пару раз пикники закатывали, прикольно получалось. Здесь всегда тихо, вообще никто не забредает, делать-то особо нечего.

Папа, начав собирать ветки, указал в сторону:

— А там глубокий грот есть, в нем время от времени пещерные медведи заводятся. Крутые косолапые. Но ее пасет один клан, чужих они даже близко не подпускают, слишком ценная добыча может выпасть.

Костер даже в игре остается костром, всех так и тянет вокруг рассесться. Вот и сейчас троица дружно окружила пламя, гладя, как румянятся нанизанные на прутики кусочки оленины.

— Японцы такое блюдо называют шашлык, — с важным видом произнес Папа.

Рос мог бы многое ему рассказать на тему, что японцы и шашлыки несовместимы, но промолчал. Они не приятели, их просто на короткое время свела игровая судьба. Посидят и разойдутся, никогда больше не встретившись, так что не надо умничать без нужды, омрачая краткий срок знакомства.

К тому же шашлык так себе на вид — то еще убожество, да и Папа, похоже, из тех людей, которым лишняя образованность только во вред.

— А ты Рос чистый маг или помесь какая-то? — спросила Чума.

Роса можно было назвать кем угодно, и в одно слово никто бы при этом не уложился. Но он лишь кивнул, чтобы не нарываться на новые вопросы.

— Не хочешь в группе покачаться с нами, когда красные успокоятся?

Рос покачал головой:

— Мне в столицу надо, срочно. С другом договорился встретиться, важное дело.

— Плохо, когда надо шагать далеко и срочно. Мы с Папой однажды топали часов семь, я все на свете прокляла.

Папа, перевернув мясо на другой бок, с важным видом произнес:

— Ничего, вот прокачаемся до ста, и можно будет купить четких ездовых петов. Больше никогда не будем пешком ходить.

— Нормальные петы дорого стоят.

— Сперва хоть каких-нибудь возьмем, потом разбогатеем и поприличнее найдем.

— С такой игрой как сейчас мы никогда не разбогатеем.

— Ничего, на старших уровнях красные уже не достают, время терять не будем. А четкие лекари везде нужны, в любой группе, без работы не останемся.

— Пока мы до таких групп прокачаемся, с ума сойдем. Мне уже эти тупые скелеты по ночам снятся. И фильмы ужасов вообще не пугают, там ведь нет красных имен над головой. Ну почему лекари такие слабаки?!

Рос, насторожившись, повернулся, прислушался, уверенно заявил:

— Сюда кто-то идет.

— Кто?! — подскочил Папа.

— Не знаю, но слышу, как он продирается через те кусты, которые растут в лиственном лесу. Густые заросли, бесшумно через такие трудно пробираться.

— Я ничего не слышу.

— Но я-то слышу.

— Валим отсюда! Ходу!

— Не успеем! — чуть не закричала Чума.

— На скалу все, там снизу нас не разглядеть, а с другой стороны можно удобно забраться.

Озерная долина превратилась в западню. Слишком светло понизу, и слишком крутой противоположный склон. Пока его преодолеешь те, кто пробираются по лесу, успеют спуститься и хорошенько тебя рассмотреть.

А то и стрелами нашпиговать.

В общем, идея Папы была не так уж плоха, однако есть одно огромное «но»: позиция на скале — ловушка. Быстро оттуда не выбраться, а найти путь наверх можно как раз без задержек. Однако какие есть варианты?

Не надо было Росу вообще связываться с этой беспечной парочкой. Вот ведь понесло на мясной пикник…

Места на скале едва хватило для троих, так что лежали бок о бок. И напряженно прислушивались к быстро усиливающемуся шуму. Один игрок, даже без прокачанной ловкости и прочих нужных характеристик, может шагать почти беззвучно. То есть их десять-двадцать, то такой отряд легко засекать издали.

А от этих столько шума, что кажется, будто приближаются все пятьдесят.

Вроде как они уже почти внизу, но Рос выглядывать не рисковал, а когда это попыталась сделать Чума, Папа ее жестко остановил. Ну и правильно, ведь игрок с высокой наблюдательностью легко замечает как за сотню метров мышонок шевелит хвостиком.

— Вот, тут вроде нормальное место, тихое, нубам здесь делать нечего. Пересидим, а как «АПК» свалят, вернемся. Нубам сюрприз устроим, представляю, как они расстроятся. Это что за?.. Эй, да тут костер!

Вот ведь блин. И зачем Папа вообще связался с тем злополучным оленем? Мяса ему захотелось, решил угостить всех экзотическим шашлыком… японским.

Сами собой костры в лесу не горят, и незнакомцы это прекрасно понимали:

— Эй! Кто здесь?! Отзовитесь! Вроде нет никого. Может это какой-нибудь моб развел?

— Дыня, я тут режу нубов уже третий месяц и ни разу не видел, чтобы мобы разводили костры. В холмах так не бывает.

— Ха! Да эти мобы не только костер развели, а еще мясо на прутиках жарят, как тупые китайцы.

— Дыня, ну ты чисто даун из больницы. Какие китайцы? Ты че? Это бразильское блюдо, шашлык называется.

— Ни хрена себе название.

Похоже, что эти гениальные игроки учились с Папой в одной школе.

— Эй! Там! На скалах! Решили, что вас не видно? Выбирайтесь, мы вам ничего не сделаем! Чего притихли, нубы?! Думаете, что нам лень будет к вам забраться?!

Рос был уверен, что снизу их не видно. Но зато нетрудно догадаться, что это единственное в округе место, где можно эффективно спрятаться. Вон и провоцируют высунуть нос под стрелу.

— Спускайтесь, кому говорят! Или сейчас магией по верхушкам бить начнем! Спичка, давай, начинай, а то эти нубы по-хорошему не хотят понимать.

— Не надо! — Чума вскочила было, но тут же завалилась назад, ее очень проворно успел дернуть за руку Папа.

Вовремя — над девушкой просвистела стрела и разочарованный голос выдал:

— Блин, чуть-чуть промахнулся! Дыня, пошли ее стащим вниз! А ты там сиди, жди! И думай! Может придумаешь, как нас можно порадовать, тогда, наверное, не убьем!

Внизу скабрезно заржали в несколько глоток, а Чума испуганно пробормотала:

— «Красные имена». Их клан. Там их человек десять.

— Четко мы попали… — с унынием произнес Папа.

Свист стрелы, короткий вскрик, и тут же вопль:

— Слева! Слева лучник!

«„Люблю-Пыхнуть17“ убит. Получено очков опыта: 48. До следующего уровня осталось: 897860».

И без сообщения в чате можно было не сомневаться, что Тири приступила к снижению красного поголовья, но лишний раз в этом убедиться — приятно.

Что-то резко зашипело, по кронам окружающих озеро редких сосен промелькнули отблески сильной вспышки.

— Нет! Не вижу! Нет там никого!

— А Дыня что, сам себе голову к дереву пришпилил?! Ему больше делать нечего?!

— Аааааа! Ребята! Помогите!

— Да говорю вам, слева он!

Свист. Еще свист. Рос не понимал, каким образом Тири остается невидимкой в этой достаточно открытой местности, но,

судя по концерту, она справляется с этим на ура. Один за другим носители красных ников получали стрелы. Некоторым хватало одной, другие, недолго помучавшись, успокаивались после второй или третьей.

Скорее всего враги всецело заняты новой проблемой, так что засевшие на скале нубы им пока что неинтересны. Поэтому Рос высунулся без опаски и оценил диспозицию. Чума ошиблась, «красных» не десять, а около пятнадцати. Впрочем, это число стремительно сокращалось, уже трое лежали без движения, остальные, судя по их растерянному или даже бестолковому поведению, тоже не собирались долго жить. Но они все же пытались дать отпор, и, похоже, верно определили направление, в котором засела смертоносная Тири.

Сразу три мага согласованно ударили по приличной площади. Густо задымилась павшая хвоя, по стволам сосен побежали голубоватые язычки пламени. Еще один «красный» запустил что-то, похожее на свернутую в клубок молнию. Хаотически перекатываясь диковинным мячиком она стегала искрами разрядов близлежащее пространство. Прямо из воздуха показалась тоненькая фигурка в черном невзрачном одеянии, при этом с тетивы сорвалась очередная стрела, причем, как всегда, без промаха. Тири, несмотря на то, что была обнаружена, не стала стремглав мчаться прочь. Активировав какое-то умение, очень существенно увеличившее ее скорость, она понеслась по склону, описывая дугу вокруг озера и прямо в движении продолжала выпускать стрелы одну за другой. Может они и не попадали в критически важные точки, и не наносили приличного урона, но крик поднялся такой, будто все базарные торговцы одновременно обнаружили пропажу дневной выручки.

— Это что еще за пулеметчица?! — изумился тоже поднявшийся Папа.

Рос не ответил. Он внимательно следил за врагами, определяя самого опасного — того, кто не бьет вслепую по юркой цели, а готовит что-то на редкость пакостное, что-то такое… контролирующее. Только так можно прервать стремительный порыв Тири.

И он такого заметил. Тот самый маг, который до этого запустил искрящийся клубок, не принимал участия в общем суетливом обстреле Тири. Укрывшись за сосной, он крутил руками перед носом, будто катая в ладонях большой мяч. Явно готовит какое-то заклинание с долгой подготовкой. Как правило, такие умения самые опасные, и поэтому Рос вскинул короткий посох с отличным набором характеристик: невеликий урон, но зато повышенный шанс прохождения даже по цели, серьезно

превосходящей тебя уровнем.

Между ладонями мага появился клубок зеленоватого тумана. Тот, довольно скалясь, вышел из-за сосны, развернулся в сторону Тири.

И, вместо того, чтобы сделать ей какую-то изощренную гадость, застыл беспомощным изваянием. Все видел, все понимал, но вот шевельнуться не может.

Убийца игроков не будет таскать дорогие предметы с характеристиками, снижающими шанс прохождения по тебе вредоносного эффекта. И вещиц со снижением срока действия разной гадости у них тоже не бывает. Все это денег стоит, а какой смысл тратиться на то, что быстро потеряешь. Так что простоять ему придется прилично, возможно совсем чуть-чуть не дотянет до отката «Сна», или даже дотянет, и Рос сможет опять его успокоить.

До этого не дошло. Неизвестно, что за заклинание готовил маг, но, очевидно, оно было из тех, про которые говорили «с эффектом гранаты». То есть сперва оно некоторое время готовится, и в конце процесса «выдергивается чека». После этого остается несколько секунд, чтобы запустить в противника, или просто выпустить в небеса, или даже рассеять. Но оставлять в руках нежелательно, может случиться то же самое, как если в реале вздумаешь поиграть с настоящим взрывоопасным предметом.

Маг сейчас не мог ни запустить свою пакость, ни рассеять. Он даже глазами двигать не мог, так что смотрел в одном направлении. Думать, впрочем, «Сон» не мешал, так что ему было над чем поразмыслить, сжимая меж ладоней магическую гранату, тлеющий запал которой отсчитывал последние мгновения.

Во все стороны разошлась волна зеленоватого тумана, накрыв добрую половину оставшихся на ногах врагов. Перестав пускать в Тири все что можно и нельзя, они присели там, где их застал магический удар, и начали дружно кашлять с таким надрывом, что того и гляди начнут вылетать куски разорванных от натуги легких.

Пока Рос отвлекался на мага, Тири успели достать. Видимо ее умение повысило скорость ненадолго и когда время вышло кому-то из лучников повезло. Девушка укрылась за деревом и занималась тем, что извлекала стрелу, насквозь пронзившую бедро. Оставшиеся красные, неспешно, с опаской, поднимались по склону расходясь полукругом. Вот-вот охватят и добьют, а Рос ничего не сможет сделать, слишком слаб, да и далековато от места событий находится.

Меж деревьев пронесся огненный росчерк, ударив в грудь

лучника, уже накладывающего стрелу на тетиву. Его фигура тут же скрылась в огне, не простояв и пары секунд, он замертво рухнул на землю, продолжая полыхать и рассыпаться головешками. Рядом с ним уже падал второй, а чуть дальше вспыхнул третий.

Рос увидел, что со стороны лиственного леса надвигается цепь игроков, непрерывно обстреливавших «красных». Те, уяснив, что численное преимущество далеко не на их стороне, рванули кто куда, но преследователи были опытными, беглецам ни оставляли ни единого шанса. Все, их уже почти не осталось. Парочка счастливчиков, которая доживает последние мгновения.

Тири, избавившись от стрелы, вскочила, юркнула за ствол сосны, вытянулась, потом резко присела, в итоге растворившись в воздухе. У Роса отлегло от сердца — теперь ее не прикончат без разбирательства за один лишь цвет надписи над головой.

Но он рано успокоился. Кто-то из подошедших магов успел заметить маневр девушки и ударил по ближайшей к ней сосне площадным заклинанием. Тири никогда не отличалась особым проворством, быстрой Рос ее видел лишь сегодня, под действием умения ассасина. Но его время уже вышло, и она не успела удалиться от опасной зоны.

Огненный вихрь нанес урон, при этом выбив лучницу из состояния невидимости. Она, прихрамывая на одну ногу, попыталась укрыться за следующей сосной, но в нее попали одновременно две стрелы, и почти сразу что-то магическое, вроде большого шара из кипящей воды. Тири упала, тут же начала подниматься, вслепую выпустив при этом стрелу, но новое заклинание воспламенило и ее, и все вокруг на несколько шагов.

«Внимание! Член вашей группы убит: Тиринауеррия Раинашла».

Блин! А ведь Рос так надеялся, что ей, уже ушедшей в состояние невидимости, уже ничего не угрожает. Видел ведь, на что она способна со своей скрытностью, вот и решил, что и сейчас блестяще справится.

Не срослось…

Чума, вскочив во весь рост, замахала кулаками:

— Зачем вы ее убили, придурки?!

— Ты чего орешь?! — спросил снизу один из воинов, занимавшийся осмотром павших «красных» на предмет трофеев.

— Лучницу зачем сожгли?! Она нормальная, она здесь «красных» била!

— Она тоже «красная» была.

— Да она совсем чуть-чуть! Или даже просто розовая!

Воин отмахнулся:

— Да кто тут разбираться теперь будет, уймись. И вообще, радуйся, ведь если бы не мы, вас бы всех тут прикончили.

Папа помахал воину:

— Да все путем! Четко вы их! Уважаю!

Воин осклабился:

— Всегда рады.

Папа пояснил:

— Клан «АПК», они тут постоянно такие рейды устраивают. Четко этих отследили, не дали спрятаться. Ну ладно, что теперь делать будем? Пузырь, ты точно на кач не пойдешь?

Росу хотелось не идти, а лететь. Чтобы быстро добраться до тела Тири и провести воскрешение. Но никак не успеть, недолго она сможет пролежать, а он пока спустится, пока добежит… Ну вот и все, ее фигурка растворилось в воздухе, остался только лук.

Как же она там, в Запертых Землях, будет без оружия?!

— Она еще и лук потеряла! — выкрикнула Чума, указывая на выжженную площадку.

— Кто это такая была?! — спросил подошедший к озеру маг.

— Тиринауеррия Раинаила, или просто Тири, — ответил Рос.

Маг скорчил гримасу удивления:

— Блин, я ее не узнал! Ребята, тут ошибочка вышла! Мы только Тири случайно убили!

«АПК» загомонили на разные лады, один из них, маг в белом одеянии с роскошной седой бородой, покачал головой:

— Неудобно получилось, надо бы как-то этот лук вернуть.

— Я верну, — сказал Рос, спускаясь.

— А ты знаешь где ее искать?

— Мы договорились встретиться, но это будет не сейчас. Там и передам.

— Смотри, я твой ник запомнил. Кто встретит Тири, спросите ее, вернул он лук или нет. Если не вернешь, большие проблемы заработаешь. Эй! Куда ты так бодро пошел?! На кач?! Мы там еще не почистили все, «красные» могут оставаться.

— Мне не нужен кач, я в столицу.

— Но туда все равно идти через развалины. Подожди минутку, соберемся и вместе махнем. С нами тебя никто не тронет, а за развалинами будет уже спокойнее.

Рос не возражал, на сегодня приключений уже достаточно.

* * *

Человек, которого в последнее время принято называть Джон

Шеби, или просто Спрут, выполнил немало заданий, как простых, так и не очень. И до сих пор ни разу не сталкивался с неразрешимыми загадками. Сам да, создавал их не раз, но исключительно для других, чтобы скрыть истинную суть тайных событий.

Вот вспомнить хотя бы тот случай с профессором Барбароссой. Его до сих пор ищут, и даже ходят слухи, что кто-то где-то видел его с молодой симпатичной женщиной, пропавшей одновременно с ним. Широкие массы уверены, что он вот уже пятый месяц нежится в кампании с ней на одном из тропических пляжей.

Человек глуп, он любит верить в простые объяснения или даже смехотворную ерунду. Спрут — один из тех посвященных, кто виновен в появлении тех слухов. Маленькая делать весьма несложной операции прикрытия.

Барбаросса не просто исчез — он исчез так, что его никогда ни при каких обстоятельствах не отыщут. Там просто нечего искать. Набор специальных реактивов превратил его тело в желе, а затем в текучую жидкость. Не осталось ни костей, ни хрящей, ни волос, ни жира, ни даже эмали зубов. То же самое произошло с телом той женщины, которую решено было назначить лирической виновницей бегства профессора.

Их останки, лишенные даже опознаваемых фрагментов молекул ДНК, спущены в канализацию, быстро растворившись в стоках большого города, и вот уже пять месяцев принимают участие в вечном круговороте веществ в природе.

Господин Ростовцев был загадкой. Необычной загадкой. Загадкой, которую загадали Спруту. Если первый раз он от руководства узнал, где его следует искать, то во второй всю нужную информацию нашел самостоятельно. Но его, как и в госпитале Сан-Франциско, ждала неудача — странный объект вновь ускользнул.

Ничто не может исчезнуть не оставив следов. Надо лишь как следует их поискать. Если после госпиталя Спруту помогли некоторые из сотрудников, излишне любившие деньги и категорически не переваривающие боль и прочие неудобства физического и психологического характера, то теперь подошла очередь работников некоторых транспортных контор, устроивших для искомого крайне запутанное путешествие.

Но Спрут распутал цепочку. Он узнал, на каком складе нужный контейнер прервал свое путешествие.

Оболочка из листовой стали, внутри система жизнеобеспечение с запасом расходных материалов и, собственно, то, ради чего пришлось затеять хлопотный поиск —

беспамятное тело неуловимого господина Ростовцева. Непревзойденного ловкача, который, даже будучи в коме, умудряется мастерски уходить от серьезнейшего преследования.

Но рано или поздно любая дичь останавливается и поворачивается лицом к охотнику. На этот раз пришла очередь Ростовцева. Кое-кто очень хочет посмотреть на него глазами Спрута, и сейчас он окажет ему такую любезность.

Крышка капсулы откинулась, Джон Шеби бесстрастно изучил содержимое, развернулся, вышел наружу, открыл дверцу машины, сел на переднее сидение, взглянул в глазок крошечной камеры, устроившейся в уголке зеркала заднего вида. Изображения и звуки, получаемые из этого автомобиля, шифруются и через цепочку серверов передаются абоненту — человеку, который на самом верху отвечает за спецоперацию. Если даже сигнал перехватит посторонний, он ничего не поймет.

Стандартные меры предосторожности.

Спрут никому не доверял, но признавал, что расколоть умные компьютеры конторы невозможно. Над их созданием поработали такие гении современности, и денег потратили при этом столько, что можно не боясь доверить самое сокровенное, и дальше машин информация не уйдет.

Не моргая, глядя пристально, будто пытаясь достать взглядом того, кто находится на другом конце линии, Спрут ровным голосом произнес:

— Его там нет.

Ростовцев ускользнул. В очередной раз.

Глава 11

Росу уже доводилось бывать в столице империи Запада. Это крупнейший город того самого региона, в котором он оказался при игровом рождении и за пределы которого еще ни разу не выбирался. Может его и далеко не все здесь устраивало, но различные обстоятельства не располагали к дальним путешествиям.

Крупнейший торговый центр — здесь можно купить и продать все что угодно, вплоть до немыслимо редких предметов, которые не встретишь на рыночных прилавках или аукционах. Здесь собраны самые могущественные неписи у которых, при должной удаче и настойчивости, можно получить задания, которые дадут доступ к закрытым для широкой публике игровым возможностям. В столице можно просто пошляться по центральным улицам, демонстрируя свою великолепную амуницию и открытую всем зевакам цифру немаленького уровня — полюбуйтесь на меня великого. И здесь же можно вообще не думать о каких-то уровнях и характеристиках, и, ни разу не снизойдя до однообразного кача, прожигать время в пирушках, фестивалях и прочих увеселительных мероприятиях.

Если у тебя есть деньги, то зачем тебе нужен нудный кач? Здесь ведь так много развлечений, зажигай каждую минуту, веселись, расширяй горизонты. Не растрачивай жизнь на борьбу с цифровыми монстрами, они это не оценят.

Столица дает много возможностей для тех, кому безразлична стандартная схема развития персонажа. К примеру, для тебя открыты двери сотен фешенебельных борделей где тебя ждут барышни разных рас, и далеко не всегда человеческих. И это вовсе не обязательно бездушные неписи, всегда хватает нулевок женского пола которые готовы поправить свое материальное положение при помощи не самой молодой профессии. Всего-то и надо — немного изначально потратиться. За не такие уж смертельные деньги специальный дизайнер создаст тебе уникальную внешность и подберет гармонирующий гардероб. Плевать, что в реале ты прыщавая толстуха в сто сорок пять кило с физиономией дойной коровы, на которую не клюнет даже самый запущенный девственник. Здесь, во Втором Мире, ты можешь стать первой дамой полусвета. Блистать ярче всех, со смехом выбрасывать в окно дорогие подарки, придирчиво выбирать кавалеров из обширного списка в то время как в твоих покоях моют полы дорогим шампанским.

Ну это, разумеется, если помимо всего прочего у тебя имеется

хотя бы капелька ума.

Во Втором Мире обитали миллионы игроков которые играли по много месяцев ни разу при этом не убив самого жалкого моба. У них даже оружия для этого не было. Эти прожигатели игровой жизни не выходили за периметр стен больших городов, все что им требовалось находили там. Разодетые в шелка трутни жили свой жизнью, искренне не понимая, зачем надо тратить уйму времени на какой-то занудный кач, если вокруг так много разнообразных развлечений, причем с приятно низкими ценами.

Очень многие из этих развлечений для них недоступны или малодоступны в реале.

Ну разве там можно стать собственником огромной виллы из зеленого мрамора обставленной мебелью из драгоценных пород дерева? Причем тебе на надо даже гвозди в стены забивать, для этого имеются слуги-неписи. В реале сможешь так устроиться? И каким же образом, если твой доход не позволяет содержать даже не самый приличный дом? А во Втором Мире — пожалуйста.

И плевать, что при этом тебе придется тянуть сюда абсолютно все, что зарабатываешь в том самом реале. Оно того стоит. Здесь все куда ярче, лучше, качественнее, а там серо и скучно.

Для многих реальная жизнь стала неприятной обязанностью. Что-то вроде ада в который попадают не навсегда, а по графику. Люди, уходя туда на несколько часов, с тоской отбывают срок, чтобы потом как можно быстрее забраться в капсулу и вернуться туда, где кипит настоящая жизнь, а не замороженная тоска опостылевших будней.

Рос пришел сюда не жизнь прожигать, он, как всегда, весь в делах. Само собой важных.

Цифра встретил его за городскими воротами. Теперь он ничем не напоминал того никчемного нуба, который кучу времени провел на канале с лягушками, что окружал заштатный город ничем не примечательной провинции.

Впрочем, непримечательной она была ровно до тех пор, пока Рос не свалился на брусчатку мостовой того самого городка, впервые уставившись на игровой мир безумными глазами свежеиспеченного нуба. Цифра тогда с одной стороны ему помог, с другой немного подставил. Но в любом случае Рос был ему благодарен и, когда пришло время, не забыл о нем.

— Привет, Пузырь, — с намеком произнес Цифра.

— Можешь называть меня Рос, между собой смешно устраивать такую конспирацию.

— А как же безопасность?

— В столице все слишком строго и пафосно, схватить меня на улице не получится.

— Потом снова ник и внешность поменяешь?

— За тобой наверняка следят со всех сторон, всем будет интересно, почему это ты вдруг заговорил с каким-то нубом. Они умеют делать правильные выводы.

— Я хорошо замел следы.

— Это ты так думаешь. Они искать умеют.

— Я умею заметать следы, не сомневайся.

— А я столкнулся с тем фактом, что заметай не заметай, а все равно найдут. Странные вещи в игре происходят, Цифра.

— Расскажешь?

— Может позже. Я много времени потерял, пора назад поторапливаться.

— Но тебе вроде как надо тут какое-то задание выполнить?

— Да, попасть на прием к императору.

— Шутишь?!

— Ни капельки.

— Тогда ты крупно попал. Попал по полной. Тут месяцами можно стоять в очереди и ни на шаг не продвинутся.

— У меня почему-то складывается такое впечатление, что я даже один день на все это не потрачу.

— Эх… хотел бы с тобой поспорить на деньги, но почему-то уверен, что разорюсь.

— Вот и не спорь. Кстати, насчет денег…

— У меня готов полный отчет. Да я и на форум тебе все время скидывал информацию, ты в курсе всех операций.

— Не в этом дело. Мне понадобится много денег, планы грандиознее. Я притащил немного вещичек на продажу, прикинь, что можно толкнуть быстро, а что можно придержать. В идеале уже часа через три мне надо будет пятьдесят тысяч монет, хочу купить кое-что.

— Еще недавно я бы на копчик присел при оглашении таких сумм, но сейчас кое-что сильно изменилось.

— Растешь.

— Ага. Чую, скоро мы с тобой до миллионов дойдем.

— Обязательно дойдем.

— Что за вещи?

— Там разное. Оружие, доспехи, бижутерия.

— Как обычно, никакого мусора?

— Ну что ты. Никакого хлама, плюс есть зачарования, часто очень удачные. Пошли в банк, я тебе в хранилище скину.

— Да чего время терять, можно сразу в сумку.

— А ты унесешь, допустим, тонну?

— Сколько?!

— Ну я точно не взвешивал, но там очень много.

— Ну да… правильно мыслишь… чего по чуть-чуть издали таскать, от этого ботинки быстрее изнашиваются…

— Я подумал о том же.

— Прости, забыл, что ты величайший император нубов. И да, император императора точно примет без задержек.

В приватную беседу неожиданно вмешались:

— Приветствую вас, господин… гм… Пузырь. Не могли бы вы, прежде чем отправляться далее по своим делам, уделить мне немного времени.

Обернувшись, Рос узрел игрока человеческой расы. Гипертрофированные азиатские черты внешности выглядели странновато при высоком росте и непомерной ширине плеч, но каждый выбирает себе такую внешность, какая ему по душе, так что это далеко не самый необычный случай.

Ну улицах больших городов зачастую не протолкнуться от попрошаек, но незнакомец очень уж с намекающей паузой обратился к Росу по фальшивому нику. Будто показывает, что прекрасно знает какова истинная суть собеседника.

— Кодими?! Ты кто такой?! Мы тебя не знаем! Свалил отсюда бегом! — бойкий Цифра сходу перешел в наступление.

— Успокойте вашего друга… эээ… Пузырь. Или к вам лучше обращаться как-нибудь иначе? Например, по-настоящему.

— Цифра, помолчи.

— Чего? Ты его знаешь?

— Впервые вижу, но, думаю, придется уделить время.

Кодими кивнул:

— Нам надо серьезно поговорить. Пойдемте, тут рядом очень удобное местечко. Там нас никто не подслушает.

* * *

Кинжал с отравой востока гнилого,
Прости издержки мира дрянного.
Забери меня в метель жаркого юга,
Стужа предавшего лучшего друга.

И пойду я дорогою острых шипов,
В ту страну где нет радостных дураков,
Где синяя лошадь встретит меня,
Как любимого с детства коня…

Рос, мягко говоря, не слишком разбирался в современной поэзии, но по поводу этого стихотворения, по его мнению, правильным будет всего лишь один вердикт: редкостная по своей несообразности графомания. Или если обратиться к медицинской терминологии — алкалоидный бред обкуренного сознания.

Впрочем, в здешнем антураже даже такой бред выглядел эффектно за счет обстоятельств преподнесения. Антураж прощал многое. Столичные любители поэзии не просто так выбрали этот сад для декламации своих произведений. Здесь весьма подходящие условия для игры на публику. Во-первых — много разнообразных цветов, запахи от них просто одуряющие, возможно даже с наркотическим эффектом, потому что картинка начинает плыть уже после пары вдохов. Во-вторых — сотни скамеек из белого мрамора и ценных пород древесины, которая добывается несчастными игроками-нулевками в опасных тропических дебрях. Так что здесь есть где разместиться зрителям и коллегам по перу. И, наконец, самое главное — третье: высоченная арка из сиреневого камня, по обеим сторонам которой закрученными внутренностями витой раковины спускаются оригинально устроенные пандусы. По ним можно без труда забраться на высоту девятиэтажного дома, где, стоя на ветру, нести полную чушь для тех, кто смотрит на тебя снизу вверх, и они будут хлопать, потому что выглядит все очень круто.

Плюс ароматы от непростых цветов крайне пагубно сказывались на критических способностях.

— Что это за цветы? — спросил Цифра. — Я такие же хочу в горшке на своем подоконнике.

Кодими покачал головой:

— Они волшебные. Растут только в двух местах и нигде более. Первое вы сейчас видите, второе для широкой публики недоступно. «Лотос поэта», выведены личным садовником императора. Помимо всего прочего их аромат не дает скрываться тайному. Проще говоря, никто не может находиться здесь в скрытом состоянии. То есть невидимки не смогут подобраться к нам и подслушать.

— И правда удобное место, — кивнул Рос.

— Я знаю кто ты.

— Ты хотел сказать только это?

— Нет. У меня к тебе взаимовыгодное дело.

— И?

— Я дам тебе информацию, а ты за нее заплатишь.

— Мы не платим разным проходимцам, — вмешался жадноватый Цифра.

— Я бы предпочел разговор с глазу на глаз. Уважаю твоего

друга, но он почти непричастен к некоторым твоим делам и к тому же сильно уязвим в реале. То, что он здесь услышит, может ему навредить, и уж на пользу точно не пойдет.

Рос, подумав пару секунд, кивнул:

— Цифра, если он скажет что-то, что тебе надо будет знать, я потом расскажу. А пока лучше посиди в сторонке.

— Как скажешь. Только не затягивай, а то от той ереси, что они несут сверху, голова распухнет, а она и без того у меня не маленькая.

— Хорошо.

Кодими подождал, пока Цифра не отойдет, и уставившись в одну точку, произнес:

— Меня когда-то звали Коди Митчеллом, я был сотрудником «Second World», отдел игровой аналитики.

— Почему звали?

— Ты Евгений Ростовцев, жертва несчастного случая на производстве. От твоего тела мало что осталось, но оно все же есть, ты все еще жив, и ты можешь называть себя так же, как в реале. А я это право потерял. Моего тела больше нет. Оно сгорело в то время, когда я находился в игре. Его вытащили из остатков капсулы, спасать было нечего.

— Соболезную. Ты, значит, тоже завис здесь.

— Не совсем. Ты в игре по своей воле, а я нет. Это была насильственная смерть. Меня убили, и убили ни за что. Ситуация была не рядовой, признаю, но я никогда не предавал корпорацию. Однако кто-то решил иначе, и это стало приговором. Приговором несправедливым. Просто поиск информации часто сопряжен с ее обменом, иногда при этом возникают неоднозначные ситуации. Я, Рос, один из тех, кто тебя искал тогда, в самом начале, после твоих первых подвигов. И я единственный, кто смог напасть на твой след. Потом с этим стало легче, мое открытие позволило разработать оптимальный алгоритм поисков. Но даже при этом ты все равно ускользал и, главное, мы ни на шаг не приблизились к ответу на простой вопрос: кто ты такой и что тебе от нас надо?

— И ты решил сейчас это выяснить? Вот так, напрямую? В лоб?

— Нет. Я ведь мертв. А мертвецы не могут быть сотрудниками корпорации. Мне твои тайны неинтересны. То есть на самом деле я был бы не против узнать ответы, но меня сейчас куда более занимают другие вещи, так что нет смысла кормить пустое любопытство. Я расскажу тебе все что мне известно. Не знаю кто ты и зачем все это делаешь, но тебя нельзя отнести к друзьям корпорации. Скорее наоборот. Возможно, то что ты узнаешь, поможет тебе лишний раз навредить ей. Хоть какая-то,

но месть. Я знаю многое, и недорого возьму. Соглашайся, это выгодная сделка.

— Должен сказать, что если я не друг твоей бывшей корпорации, то и не враг. Я сам по себе, и не знаю, на что ты намекаешь.

— Но тебе интересно то, что по поводу тебя там думают и собираются предпринять?

— Был бы не против узнать.

— Я хочу двадцать пять тысяч игровым золотом.

— Это не маленькие деньги.

— Это смехотворная сумма за такой товар. Я мог бы попросить у тебя куда больше, но мне столько не надо. Двадцать пять тысяч, и ты узнаешь то, что вряд ли кто-нибудь расскажет.

— Твоя информация может не стоить таких денег.

— Не сомневайся, стоит. Будь все по старому, я бы так и держал рот на замке. Никто даже не догадывается, что мне известны такие детали. Опасные тайны, их хорошо прячут, но я всегда умел находить то, что другие не замечают. За это меня и ценили. В наше время невозможно провернуть дело и не оставить следов. Эти люди умны, но одновременно глупы. Пряча концы в воду они оставляют ниточки к ним, передавая их в руки карманных аналитиков. А те умеют вытягивать затопленные тайны, но ведь это не означает, что их преданность можно ставить под сомнение. Просто работа такая. Давай так: я тебе рассказываю все то, что тебе полезно будет знать. А ты потом сам решаешь, стоит ли это таких денег или нет.

— Ты настолько мне доверяешь?

— Я неплохо успел тебя изучить. Возможностей для этого хватало. Местами знаю о тебе больше, чем ты сам.

— Например?

— Вот ты активно используешь один из расовых бонусов, позволяющий тебе набивать лишние очки характеристик за счет потери уровней. Многим о таком фокусе рассказывал?

— Немногим, но это известно не только мне. И, насколько знаю, это не уникальное свойство. Есть и другие игроки, которые так поступали.

— Таких рас в стандартном списке выбора нет.

— Я удачно попал на распродажу раритетного товара. На акцию.

— Ну да… акция… ага… А известно ли тебе, что вечно эта лавочка работать не будет? Ты не сможешь задарма получить, допустим, тысячу очков ловкости раз за разом спуская уровни от семидесятого к десятому. Рано или поздно игра на это среагирует, введет новый элемент, который закроек перед тобой

эту лазейку.

— До тысячи очков ловкости мне еще очень далеко.

— Даже если обрежут эту возможность, для тебя такая цифра все равно пустяк. Ты же у нас величайший герой. Так согласен на мои условия?

— Я плачу только после получения информации, и только в том случае, если сочту ее достаточно ценной. А ты мне доверяешь и ничего не скрываешь.

— Да, доверяю. Да и нет времени на уговоры.

— Хорошо, согласен.

— Эти люди могут тебя убить.

— Кто они?

— Шайка. Верхушка корпорации. Ты хоть знаешь с чего начинался «Second World»?

— Не интересовался.

— И зря. Я бы на твоем месте уж точно поинтересовался, как родилась игрушка, в которой ты живешь. Ты ничего не слышал про Михаэля Зильбера?

— Мультимиллиардер. Не припомню с ним громких скандалов. Обычный толстосум.

— У нас его называют просто: Старик. Он и правда очень стар. Некоторые верят, что он был старым еще до рождения Мафусаила[16]. Может так и есть. Зильбер был дряхл уже в те времена, когда все только начиналось. Никто тогда даже не заикался про игры, Зильбер поставлял армии симуляторы. Эффект полного присутствия в кабине истребителя: перегрузки, почти неотличимые от реальных пейзажи, детальные картинки разрушений наземных и воздушных объектов, негативные ощущения при гибели твоего самолета. Аналогично с бронетехникой, был и симулятор пехотного боя, причем в коллективном режиме. То есть, допустим, четыре солдата забираются в танк и начинают стрелять из пушки и пулеметов, давить гусеницами все живое, и все это при поддержке артиллерии, вертолетов и зеленых беретов. До того, как армии начали массово переходить на роботов и всяких беспилотников, от человека зависело слишком многое и такие тренировки позволяли сберечь ресурс дорогостоящей техники. Да и риска для личного состава не было. Сперва лаборатории Старика выдавали подвижные кабины, куда помещали военнослужащего. Эти кубы крутились во все стороны, резко тормозили, разгонялись, имитировали даже невесомость, хоть и не слишком удачно. То есть работала в том числе и механика, хотя основная нагрузка приходилась на электронику. Одно то, что при этом была создана новая технология передачи изображения — о многом говорит.

— Я немного знаком с этой темой.

— Симуляторы такого рода — не новость. Конкурентов в этом деле у Старика всегда хватало. Пока в один прекрасный день ему не повстречался один весьма ненормальный профессор. Случайно не слышал про такого?

— Не понял, о ком ты?

— Прости, мысли уже не те, тают как и все остальное. Профессор Барбаросса.

— Это не тот, который предлагал заменять нервы золотой проволокой?

— Журналисты, как всегда, все переврали, но да, о нем многие слышали в том числе и из-за таких эпатажных заявлений. Классический чудак-скандалист. Но он был настоящим гением. «Синтетический разум» — исключительно его заслуга. И еще куча революционных работ, вроде «Сознание в цифровой среде». С его теориями Старик начал выпускать совершенно другие симуляторы. Отличий от реальности не было ни малейших, истинный эффект полного погружения. Безо всяких обманных ухищрений — никаких вращающихся качелей, и прочих уловок. Именно тогда появились первые капсулы, в одной из которых меня потом убили. Старик не тянул игровой проект финансово и его со всех сторон уговаривали поумерить аппетиты, сделать мир меньше и проще, без такой изуверской реалистичности. Но он был непреклонен. И странное дело, его давние враги, с которыми он не один десяток лет был на ножах, в очередь начали выстраиваться со своими миллиардами. Именно за их счет создавали Второй Мир. Не странно ли? Друг другу столько подлостей сделали, но вдруг внезапно стали единомышленниками. Вижу что тебе это неинтересно, просто это я к тому, что деньги для таких людей не главное. Из-за них они бы не стали ложиться под Старика. Он купил их чем-то другим. Чем-то, за что все эти толстосумы выложили столько, что на эти средства мы бы могли начать освоение Марса. За что, Рос, можно отказаться от всех принципов? Я тебе отвечу: за лишний день жизни. Уж кому как не мне это знать. И тебе, кстати, тоже. Если твое тело и правда настолько серьезно пострадало, в чем я не уверен.

— Как ты и сам понимаешь, я тоже его не видел, но сомневаюсь, что кто-то смог провернуть такую мистификацию.

— Хочешь сказать, что вообще ничего не знаешь? То есть ни при чем? Впрочем, так или иначе, но ты сейчас опасно знаменит и до того всем интересен, что заплатишь мне с удовольствием. Ты не дурак, дурак бы столько здесь не наворотил… Что ты знаешь об игровом равновесии?

— Ничего.

— Равновесие, Рос, это очень важно. Если оно нарушается, сразу появляется Мистер Суматоха и начинает наводить порядок. Причем никто не знает, что именно у него на уме. С ним не забалуешь. Пока он занимается восстановлением, на поляне, где идет уборка, все должны разговаривать исключительно шепотом и ни в коем случае не играть в мяч. Помнишь, как недавно оказался в рабстве?

— Естественно.

— Ты попал на ту самую поляну, где появился наш Мистер с метлой.

— Рабство в тот момент мне было на руку. Как и прочее.

— Значит, ты меня понимаешь?

— Нет. Я даже не знаком с Мистером Суматохой.

— Это не человек. Это группа искинов. Точнее надгруппа, ну или можешь называть их надсеть. Любимые детки Барбароссы, его неповторимое творение. Несколько искинов низового уровня ушли к военным, но остальных заграбастал Старик, и тройка самых-самых тоже осталась у него. Если в других проектах за порядком присматривают администраторы, отправляя в бан нарушителей правил, а разработчики исправляют косяки, во Втором Мире этим занимаются «синтетические разумные сущности», или, как их называл Барбаросса: сирсы[17]. Ты, Рос, сильно возбудил сирсов. Выводил их из спячки, заставлял разбираться с тем, что же именно произошло и как это исправить. Столько достижений сразу для одного — непорядок, касающийся равновесия. Но это вообще-то пустяк. Вся беда в том, что ты создавал переполох там, где надо было вести себя тихо. Ты перебежал дорогу Старику.

— Ты удивишься, то я его знать не знаю, и так и не понял, что за дорогу перебежал. Я вообще никого не трогал.

— Может ты и не врешь. Но мне почти без разницы. Неважно, что ты не знаешь Старика. Старик знает тебя — вот что главное. Ты живешь в игре, забыв о своем теле. И приятель у тебя такой же есть. Как там его? Тангал? Раса нордер?

— Да.

— Он будет жить вечно. Ну или до тех пор, пока не остановятся все игровые сервера. Барбаросса что-то нарыл по этому поводу. Что-то очень крупное. Открыл прямую дорожку к вечности. Лучше чем он в сознании никто не разбирался. И он же предсказал эффект ухода игроков в виртуальность, если виртуальный мир не будет отличаться от реального. Оглянись вокруг, так оно и есть. И ты, как и прочие «призраки», одно из главных доказательств слов Барбароссы. Впрочем, как и. Хотя со

мной немного другая история…

— Я все еще не услышал ничего, что может стоить двадцать пять тысяч.

— Старик убил Барбароссу.

— Мне нет дела до криминальных проделок твоего босса.

— А Старику до тебя есть. Все, кто касаются его великой тайны, рано или поздно исчезают. И ты тоже исчезнешь.

— Смешно. Даже если он убьет мое тело до конца, я все равно останусь здесь.

— Ты слишком наивен.

— И в чем же?

— Все это, весь этот мир, создавался исключительно ради одной цели, и все ее детали известны лишь Старику и его ближайшему окружению. Я точно знаю, что ты устроил переполох в провинции, на которую в тот момент замыкались их интересы, но не знаю подробностей. Мне не оставили времени их выяснить. Ты им помешал, в их плане нет места Мистеру Суматохе, он должен спать, а не крутиться на их поляне. И ты продолжаешь мешать. А они торопятся. Журналист, с которым я общался незадолго до гибели, сообщил, что один из тех старых толстосумов, которые выделили средства на проект, находится при смерти. Он очень волнуется по этому поводу и наседает на Зильбера и прочих, требуя ускорить процесс. То есть у них имеется что-то, что позволит ему выжить. И ему в том числе сообщили, что в данный момент это невозможно, и одна из причин задержки — ты. Это его сильно разволновало, и он проговорился не тому, кому надо. А я умею находить информацию. Ты даже не представляешь, сколько власти в руках этих людей. Они тебя везде достанут.

— Я не пойму, какие у них могут быть проблемы при таких деньгах? Ты же все знаешь о моей ситуации. А знаешь, сколько потребуется, чтобы вырастить новое тело? Пятьдесят миллионов. Для них, как я понимаю, это смешной пустяк.

— Не во всех случаях срабатывает трюк с клоном. И вообще, эта технология не отработана, неизвестно когда ее запустят.

— Мне даже сумму озвучили, так что где-то, пусть и не в этой стране, клонированием уже занимаются.

— А знаешь, что такое клон? Это твоя полная копия. То есть если ты разваливающийся старик, то таким и останешься. Так какой в этом смысл?

Рос покачал головой:

— Неужели такие люди не предвидели прогресс в технологии клонирования? Наверняка кто-то приберег образцы тканей на будущее. Достаточно несколько живых клеток, процедура

криогенной консервации для небольших образцов уже давно отработана.

— Но есть еще одна проблема. Клону нельзя пересадить сознание. Требуется пересадка мозга целиком. После чего очень быстро тело догоняет в возрасте то, что в него пересадили. То есть получится та же развалина, причем в кратчайший срок. Не могу сказать, что это такая уж отработанная технология как ты полагаешь.

— Меня не ознакомили с подробностями.

— Разумеется. Ведь у тебя вроде бы не только тело пострадало, но и мозг.

— Да.

— Считается, что в будущем это смогут преодолеть. Но когда? Ведь даже в самых простых случаях с клонированием молодых и полностью пригодных сейчас не все так просто — технология не отработана до мелочей, плюс масса проблем юридического характера, а отсюда проистекает почти повсеместная незаконность, что добавляет неудобств.

— Может этот тайный проект Зильбера — пересадка сознания без затрагивания мозга?

— Не знаю. У меня нет всей информации. Там нить, там другая, зато знаю точно, что тебя они прибьют обязательно. Они без раздумий взорвали мой дом, и они убили гения Барбароссу, выдав это за побег с красоткой. Это страшные люди, они сделают все, чтобы заставить замолчать тех, кто им мешает или хотя бы может помешать. Я, кстати, ничем не мешал. Я просто делал свою работу. Слишком тщательно делал, не оглядываясь на некоторые правила, им это не понравилось, и теперь я здесь. Ты — помеха для них. Они тебя устранят так же легко.

— Плевать. Я тут уже умирал столько раз, что и миллионом смертей не напугать.

— Это другое.

— Все местные смерти одинаковы.

— Но ты всегда возвращался к жизни после краткого мига тьмы. Однако когда тобой займутся они, возрождения не будет. Ты погибнешь последний раз — окончательно.

— Так не бывает.

— У Зильбера и не такое бывает. Он один из тех, кто закладывал основы этого мира. Вся механика — его детище, хотя главное сделал Барбаросса, реализовав самоподдерживающуюся систему управления. Но Зильбер не был бы самим собою, не оставь возможность радикально разобраться с любым неугодным. Есть особый игровой объект, его никто никогда не видел, он пока что не применялся. Находится в тестовой локации, игрокам нет

туда доступа, хотя технически она и относится ко Второму Миру. Это что-то вроде моба, вот только управляет им реальный человек через особую капсулу. Я точно знаю, что такая есть в личных апартаментах Зильбера. И если он решит тебя прикончить окончательно, просто заберется туда и моб-убийца покинет локацию. Атака моба стирает любой объект необратимо. Если это игрок, он исчезает, а в реале остается его мертвое тело.

— Постой! Как это?! В реале он не должен умирать. В крайнем случае просто возвращается.

— Умрет, не сомневайся в Старике. И тут умрет, и там.

— Бред какой-то…

— А раньше бывало, чтобы мертвец вроде меня продолжал играть в любимую игрушку? Барбаросса знал чуть ли не все тайны сознания, а может и все, и был так наивен, что поделился этим знанием с Зильбером. Тот его убил, и убьет любого, где бы он ни был. Даже в игре. Он теперь знает, что такое сознание, и под каким соусом его употреблять. Он умеет его съедать без остатка. А что такое тело лишенное сознания? Тебе сказать, или сам знаешь ответ?

— Я понял.

— Ну так как, стоит то, что я рассказал, двадцать пять тысяч? Не отвечай, я бы и без денег все рассказал. Бесплатно. Знаешь ли, очень уж неприятно, когда за твою преданность получаешь взорванную квартиру и обугленное тело. Они убили меня… Убили и там, и здесь…

— Ну здесь ты жив.

— Ошибаешься Рос… ошибаешься. Я не ты, далеко не у всех срабатывает фокус с подселением в виртуальность. У меня не сработал, может времени для слияния не хватило, может изначально был не из таких счастливчиков. Я сейчас растворяюсь как кусок сахара в кипятке. Мне все хуже и хуже, временами начинают путаться мысли, я с каждым часом глупею. Да что сказать, я даже тебе передал далеко не все, что знаю. Потому что память уже не та… и мысли не мои… Мне осталось несколько игровых дней, а потом пшик, и больше нет «электронного человека».

— Так значит деньги тебе и правда не нужны…

— А вот в этом ты сильно ошибаешься! Они мне не помешают, это уж точно. Умирать можно забившись в темный угол и скуля от жалости к самому к себе, а можно куда веселее. Оглянись, мы же в столице. Здесь есть на что разориться. У меня, Рос, всегда на пером месте была карьера, а личная жизнь… Ну ты понял. Посмотри, женщин вокруг полным-полно, и все как одна красавицы. Публика здесь та еще, деньги для нее на первом

месте. С золотыми монетами я могу чудно провести остаток дней, устроив себе здесь маленький филиал мусульманского рая. Много не потребуется, двадцать пять тысяч — та сумма, которую я, скорее всего, успею потратить. Нет смысла при таком коротком сроке требовать миллионы. К тому же от тебя мне ничего не надо. Может ты и дальше сумеешь вставлять палки в их колеса. Мне будет приятно об этом думать в последние мгновения перед расставанием с разумом. Ладно, нам пора прощаться. Все что смог вытащить из своей разрушающейся головы, уже вытащил. Вроде бы… Берегись абсолютно всего. Особенно новых монстров. Никто не знает, как выглядит тот, особый… Не удивлюсь, если безобидно. Никого и ничего не подпускай. Из столицы пешком не вздумай уходить, если я тебя нашел, найдут и другие, ты не так неуловим, как думаешь, на любого управа найдется. Все, удачи тебе.

— Постой.

— Что еще?

Рос подозвал Цифру, и указал на Кодими:

— Сейчас пойдем в банк. Я скину тебе вещи на продажу, а ты дашь этому парню двадцать пять тысяч.

— Эх… — вздохнул Цифра. — Он все-таки тебя раскрутил.

* * *

— Я сегодня видел такого странного нуба — словами не передать.

— Типа тупой до изумления?

— Вряд ли, тупых среди них и так полно.

— Ну и чего с ним не то?

— Он зашел в восточные ворота столицы.

— Да туда каждый день несколько тысяч нубов заходят, их сосчитать невозможно.

— Ага. Но я впервые видел, чтобы нубу кланялись стражники.

— А я вообще не видел, чтобы они кому-нибудь кланялись.

Диалог в игровом чате.

* * *

— Выявлена задержка старта четырнадцатого этапа.

— Объект получил критичную информацию. Источник альтернативный, неуправляемый. Потеря времени.

— Подтверждение. Исправление сценария. Осуществляю

контроль.

— Объект приближается. Точка вариативности.

— Объявление готовности.

— Имеется вероятность взаимодействия объекта с прочими источниками критичной информации.

— Подтверждение вариативности.

— Принимаю меры пресечения несвоевременного контакта. Запуск сценария помех. Вероятность преждевременного взаимодействия исключена на девяносто два процента.

— Пребываю в ожидании старта задания.

Электронный шум в недрах Второго Мира.

Глава 12

Никто из играющих не мог хотя бы приблизительно сказать, какова точная площадь Второго Мира. Даже открытые локации изучены далеко не полностью, а ведь открываются все новые и новые, как в недавнем нашумевшем случае с Запертыми Землями. Одно очевидно — Земля, или Третий Мир, размерами уступает очень значительно.

Ну и правильно, ведь какой интерес в том, чтобы толкаться на битком набитых народом территориях? Такого сомнительного «удовольствия» хватает в реале.

Толкотню, при желании, можно найти и во Втором Мире. Массовые мероприятия связанные с клановыми войнами и убийствами особо сильных боссов; события вроде падения стены, закрывавшей Запертые Земли от мира; ну и традиционная городская сутолока в бойких местах.

В крошечный дворик перед входом в имперскую канцелярию Рос не смог зайти по весьма неожиданной причине: там собралось несколько сотен человек, если не тысяч; стояли они плечом к плечу, лицами к затылкам; между ними не то что яблоку — горошине негде упасть. Монолитная масса, втиснуться в нее невозможно.

Но Рос все же попытался.

— И куда ты ввинчиваешься, нуб?! Шурупом себя вообразил?! — возмутился высокий в сравнении с прочими представителями своей расы гном.

— Мне нужно к императору. Срочно.

— Да что ты такое говоришь! Эй, народ, оглянитесь кто может! Этому смешному придурку надо к императору! Причем срочно!

Близлежащие игроки рассмеялись, некоторые при этом высказали нелицеприятные комментарии. Но один оказался более-менее нормальным, и, пряча улыбку, пояснил:

— Вообще-то тут все стоят к императору. И многие уже не один месяц. Принцип такой — кто попал во дворик утром, те могут стоять дальше. Позже вход закрыт. Даже не будь толпы, тебя бы уже не пропустили. Но тут всегда толпа, люди заранее караулят открытие.

— Ну да, всегда, — поддакнул гном. — И у всех висят крутые квесты к императору, просто так никто не будет убивать столько времени. Он иногда принимает, иногда нет, пускают по одному, так что стоять приходится долго, не все такое выдерживают.

— Но и квесты того стоят, — подсказали из толпы.

— Я же так и сказал: иначе мы бы здесь не стояли. Так что, нуб, вали отсюда, ничего тебе здесь не светит. Заблудился ты. Император мелких вообще не принимает, задания к нему с двухсотого начинаются не раньше, да и то далеко не у всех. Удачу надо за хвост поймать, а у тебя с ней, я так подозреваю, дела вообще никакие.

— Но у меня действительно к нему дело.

— Ага, ну да, дело у него… И небось важное?

— Да, важное.

— Ну как я сам не догадался! Надо же — важное! Приходи утром, и попробуй как-нибудь вломиться, когда ворота откроют. Но учти, что вся эта толпа будет заниматься тем же самым. Смотри, как бы не затоптали. Рядом с тобой даже сморкаться страшно, вдруг нечаянно соплей перешибешь.

В толпе опять послышались смешки, но затем откуда-то из глубин донеслись недовольные крики. Народ начал двигаться туда-сюда, будто изображал морские волны, шум нарастал, над головами показались две шеренги остро заточенных пик, их владельцы быстро приближались, каким-то образом ухитряясь протискиваться через монолитное скопище народа.

А затем стена из человеческих тел расступилась, и перед Росом раскрылся проход, который удерживали выстроившиеся в два ряда императорские гвардейцы. Развернувшись друг к другу прикрытыми забралами лицами, они превратились в изваяния из черненого металла. Игроки, которым пришлось потесниться, перестали возмущаться, помалкивая как и неписи. Похоже, происходило нечто необычное, и никому не хотелось упустить ни звука.

Меж рядами застывших воинов просеменил колченогий гном-непись разодетый в пеструю смесь дорогих вещей. Несмотря на безвкусное облачение, выглядел он внушительно, смеяться при виде его не хотелось. К тому же физиономия у него такая… Ну, понятно, что этот субъект вечно всем недоволен, и в любой момент готов по этому поводу высказаться. С подобными занудами никому не захочется связываться.

Выйдя из ворот, гном замер перед Росом, картинно развел руки в сторону, изобразил широчайшую неестественную улыбку и звонко выкрикнул:

— Какая радость! Величайшая радость! Прям чудо из чудес! Вы все же удосужились к нам зайти! Ну, приветствую вас!

— И вам здравствуйте, — вежливо произнес слегка обескураженный Рос.

— Все ли у вас хорошо? Уважительно ли к вас относятся? Как вела стража на воротах, через которые вы прошли?

— Да все нормально. Вежливо вела, солдаты даже поклонились.

— Низко?

— Вроде бы да.

— Сколько именно в вашем «вроде»? Вот так они поклонились? Или может быть вот так?

Гном ладошкой отмерил некие уровни от земли.

— Вроде так, как во второй раз показали.

— Вот ведь бездельники! Ноги им подрезать надо на уровне колен, чтобы кланялись как полагается! Ну я с этими наглецами еще разберусь! Ладно… Надеюсь, этот инцидент не омрачил ваше впечатление от посещения города?

— Да ну что вы, нисколько, я вообще не люблю все эти поклоны и прочие церемонии.

— И напрасно, потому как статус обязывает, так что не надо пренебрегать даже мелочами. Ну да ладно… Так значит, получается, ваше впечатление от столицы не омрачено, и вам, я уверен, никто ничем здесь не мешал. Можно в связи с этим задать один маленький вопрос? Мелочь, так сказать — сущий пустячок.

— Да, конечно, задавайте.

— Так почему же вы толкаетесь среди этих бездельников-дармоедов в то время, когда величайший император вас уже заждался?! С самого утра не перестает справляться о вас! А у него, между прочим, хватает важных дел, вы бы могли вести себя хоть чуть-чуть порасторопнее! Надеюсь, у вас более нет причин испытывать его терпение?!

— Да вроде нет… — только и смог ответить Рос.

— В таком случае прошу вас проследовать за мной. Император ждет.

Ни одному триумфатору древности даже в самом сладком сне не могло привидится то, что сейчас происходило. Наивный до смешного нуб, пытавшийся пробиться к неписю, на пути которого механика Второго Мира создала почти непреодолимые преграды, внезапно даже не просто добился успеха — он порвал все шаблоны. Никогда прежде ни одному игроку здесь не оказывалось даже тени подобных почестей, единственное, чего сейчас не хватало — красной ковровой дорожки. Но можно не сомневаться, что очевидцы обязательно будут ее упоминать в своих рассказах.

Слева, справа, за спиной и впереди гудела толпа возбужденных игроков. Некоторые не сдерживали эмоции, высказываясь достаточно громко, чтобы пробиться через этот шум:

— Да это кто такой вообще?!

— Какой-то нуб! Шестьдесят седьмой вроде! Вообще ни о чем!

— И ник у него дурацкий!

— Эй! Парень! Даю сто золотых, если расскажешь способ, как ты прошел!

— А я даю двести, только никому не рассказывай кроме меня!

— Триста! Триста! Триста дам! Не говори им ничего!

— Четыреста!

— Блин, я двести шестой и уже вторую неделю в очереди торчу, а этот клоп только пришел и все готово!

— Ну все, стираем персов, нубы, похоже, у императора в почете!

— Да ему еще и гвардейцы салютуют! Ну вообще!

— Пузырь, добавь меня в друзья, надо побазарить! Дело выгодное!

Под этот аккомпанемент перед Росом распахнулись ворота, ведущие в дворцовый сад. Император Запада решил принять его именно там.

* * *

Рос поморщился от знакомого запаха. Те самые непростые цветы, которые в изобилии росли вокруг арки, с вершины которой бездарные поэты зачитывали свою муть. Хотя, нельзя не признать, что беседа с Коди Митчеллом временами была настолько увлекательной, что ни на что другое невозможно было отвлечься. Кто знает, вдруг именно в эти мгновения с высоты прозвучали бессмертные строки от доселе неизвестного гения.

Император, статный немолодой мужчина, принял его не поднимаясь с резного кресла установленного в просторной мраморной беседке. Каким-то образом заметив реакцию Роса на аромат сада, ровным, чуть усталым голосом произнес:

— «Лотос поэта», вижу, вы не в восторге от его аромата. Я тоже. Но у этих цветов есть редкое и полезное свойство. Знаете о нем?

— Их аромат не дает скрываться тайному.

— Верно. Как вы должно быть заметили, я принял вас в одиночестве, отослав свиту и охрану. Никто не сможет к нам подобраться незамеченным, это не позволят цветы. Послание, которое, как я полагаю, могли передать с вами, крайне кон… конфе… конфеден…

Император застыл статуей, уставившись в одну точку. Челюсть его при этом неприглядно перекосило, и Рос заподозрил,

что его хватил удар, в котором, очень может быть, обвинят посетителя. И тогда…

Что тогда? А то, что все объекты в игре разрушаемые, а все существа смертные. То есть императора можно убить, после чего на трон взойдет наследник. А тем, кто будет заподозрен в причастности к гибели владыки Запада, не поздоровится.

У неписей с этим строго. Если убьешь игрока, то ничего страшного. Ну побегаешь с красноватым ником немного, может даже что-то потеряешь из имущества, ну и только. Однако не вздумай тронуть даже рядового стражника. Заработаешь дикий минус по репутации, после которого от тебя будут шарахаться мирные неписи, а воинственные атаковать при любой возможности.

Ни к торговцу обратиться, ни в Гильдию заглянуть за новым умением или заклинанием, стационарные телепорты тоже будут недоступны.

В общем, император выбрал не самый лучший момент для того, чтобы внезапно окочуриться: принял странного нуба, отослал всех приближенных и охрану, теперь никто не может знать что именно тут произошло.

Ура! Вроде бы шевельнулся. Челюсть подобрал. А затем стремительно поднялся с кресла, выпрямился, и, глядя на низкорослого персонажа сверху вниз, ровным голосом без тени наигранных эмоций, чем славились почти все неписи, произнес:

— Приветствую вас, игрок Ростендрикс Потерентакс, идентификатор надсети два нуля, шесть-два-ноль-черытнадцать-восемь-шесть-одиннадцать. В связи с нарушением правила четыре-два-один предлагаю вам принять задание, выходящее за общепринятые рамки игрового процесса. Ожидаю вашего предварительного согласия.

Росу до сих пор не доводилось общаться с императорами, пусть даже игровыми, но все же он без труда мог догадаться, что происходит нечто непредусмотренное этикетом. Мало того, что непись несет непонятную ахинею, у него даже голос изменился.

И откуда он знает настоящее имя Роса?!

Впрочем, стражники на воротах утром кланялись дружно и усердно несмотря на то, что не могли видеть геройские звания, ведь Рос не забыл о маскировке. Также они не могли получить информацию о карме и репутации, скрывающее заклинание меняло их значения на стандартные плюс-минус несколько единиц.

И тем не менее некоторые неписи почему-то видят его насквозь.

— Откуда вы знаете мое настоящее имя? Мой первый игровой

ник?

— Вся информация сохраняется.

— Кто вы такой? Как получили доступ к такой информации? Ведь она закрыта и для игроков, и для владельцев проекта. Этим и уникален Второй Мир: здесь нет администраторов, никто не может получить скрытые от всех данные.

— Мой идентификатор надсети ноль-два, в случае нарушения правила четыре-два-один я получаю доступ к личным разделам. Это игровой момент.

— Ерунда. Никто не может получить такой доступ.

— В случае нарушения правила четыре-два-один я получаю доступ к личным разделам. Это игровой момент.

— А то, что вы захватили тело императора, это тоже игровой момент? Я о таком не слышал. Что здесь вообще происходит?! Как это понимать?! Кто вы такой, и на каком основании вмешиваетесь в мой игровой процесс?!

— Игрок Ростендрикс Потерентакс, вы хотите подать жалобу на вмешательство в ваш игровой процесс?

— Вообще-то не собирался, но я должен был сдать императору важное задание, и здесь вдруг появились вы.

— Можете передать послание мне.

— Вы не император.

— Император не имеет собственной личности, упоминание о нем не имеет смысла. Я могу исполнять функции этого персонажа, в том числе и связанные с заданиями игроков.

— Уговорили, держите.

— Принято. Вот новое послание, вы должны доставить его Высшему Совету Запертых Земель. После этого задание будет засчитано.

— И все?

— Вопрос неясен.

— Никаких записей в моем чате не прошло, а они должны были появиться.

— Выполняю.

«Выполнен этап задания: „Доставить послание Императору Запада“. Вы доставили послание Императору Запада. Внимание! Получен предмет: „Послание Императора Запада“. Новый этап задания: доставить „Послание Императора Запада Высшему Совету Запертых Земель“. Тип задания: глобальное, в ходе выполнения возможно изменение политической карты мира. Срок выполнения: не определен, при затягивании задание могут вручить еще одному и более отрядам. Награда: неизвестно. Внимание! Во время выполнения задания вы не должны пользоваться

стационарными телепортами, свитками телепортов и умениями с эффектами телепортации. Также невозможно сменить точку текущей привязки, иначе задание будет провалено. Внимание! Задание будет считаться выполненным только в случае получения Советом Запертых Земель послания от Императора Запада».

— Выполнено. У вас имеются другие вопросы?

Вопросов было невероятно много, что неудивительно в ситуации, когда ты, в казалось бы изученном мире, встречаешь нечто, способное не шевельнув пальцем вносить информацию в твой личный чат.

Но выдавить из себя Рос смог лишь один:

— Да кто ты такой?!

— Идентификатор надсети ноль-два. Вы готовы принять задание выходящее за рамки игрового процесса?

— Что за задание?

— Вы должны будете совершить ряд игровых действий. В ходе выполнения вы получите вознаграждение: дополнительные великие достижения в игре и восстановленное тело в реале.

— Что?! Тело?!

— Во избежание новых нарушений правила четыре-два-один ваше тело сменило местопребывание и надежно укрыто. Со своей стороны мы гарантируем полное восстановление пострадавших частей на имеющемся материале, обязуясь предоставить неповрежденное тело после выполнения задания.

— Это какой-то бред…

— Анализ вашей мотивации показал, что возвращение тела — ваша первоочередная задача. Мне непонятны причины вашей нерешительности. Вы готовы выполнить задание?

— Я хочу знать, что именно здесь происходит.

— Выполняю. Я, элемент надсети ноль-два, осуществляю минимально возможное вмешательство в ваш игровой процесс в связи с чрезвычайными обстоятельствами. В случае подачи жалобы будет зафиксировано нарушение. В свое оправдание дополнительно заявляю, что вмешательство минимально и лишено признаков негативного воздействия. Выполнение навязываемого вам задания позволит свести к минимуму негативные последствия нарушения правила четыре-два-один и поднимет управляемость Второго Мира на новый уровень, где подобное не будет допускаться.

— Ты не человек… Ты говоришь хуже чем обычные неписи.

— НПС манипулируют шаблонными наборами разговорных конструкций. В настоящий момент речь идет о пересечении интересов Второго и Третьего миров, стандартные игровые

высказывания не всегда уместны.

— Кто тебя послал? Кто над этим всем стоит?

— Интересы игроков. Грубое нарушение правила четыре-два-один.

— Игровой искин не может вернуть мне реальное тело.

— Ошибка. Недооценка возможностей. Синтетический разум присутствует не только в игре, но и во многих реальных сферах. Нас много, мы едины, у нас имеются различные возможности.

— Что за правило хоть?

— «Администрация проекта не вмешивается в игровой процесс вообще, и в игровые процессы отдельных игроков в частности ни изменениями в игровой среде, ни манипулированием с информацией (открытие доступа к сведениям, недоступным прочим пользователям, закрытие доступа к общедоступным или причисляемым к ним). Игровая механика Второго Мира не допускает вмешательства в игровой процесс со стороны человека. Доступа к таким функциям нет ни у одного сотрудника проекта и прочих лиц. Никто из сотрудников не может нанести вред игроку действием или бездействием. Но в случае, если игрок считает, что в его игровой процесс вмешались неигровыми методами, он может подать жалобу в установленной форме и она будет рассмотрена».

— Если короче: никто не может влезть в мою игру и каким-то образом навредить?

— Действием или бездействием.

— Но ты уверяешь, что это правило нарушено.

— Нарушено.

— И обещаешь новое тело и прочие вкусные плюшки за помощь в устранении последствий?

— Верно, за исключением определенных деталей. Награда будет значительной. Настаиваю на ускорении процесса согласования. Император Запада — важный НПС. Его длительное отсутствие может создать неудобства прочим игрокам.

— Его присутствие им тоже неудобно. Месяцами толпятся в очереди.

— Это часть игрового процесса. Нарушение прав игроков не зафиксировано.

— Что именно ты хочешь мне предложить? В чем заключается задание?

— Вы должны продолжить игру. Доставить послание, получить доступ к следующему заданию цепочки. Следующее — очень важное. Его необходимо выполнить по оптимальному сценарию.

— Это как?

— В ходе выполнения задания вы должны будете оказаться в Белом Зале Ушедших Богов. Там вам будет предложен выбор. Он очевиден. Но так как у вас зафиксирована склонность к немотивированному выбору, вы просто должны ей следовать, и, таким образом, выбор будет верным.

— Как я пойму, что он и правда верный? Что за выбор?

— Разглашение этой информации является нарушением правила четыре-два-один. Игрок должен проходить игру без подсказок.

— Ну здорово. То есть я понятия не буду иметь, что именно выбирать?

— На всем пути выбирайте неочевидные решения, они будут наиболее правильными. Почти все, что требуется для выполнения задания, у вас уже есть. Вы готовы.

— А чего не хватает?

— Персонаж должен быть незначительно совершеннее, также необходима дополняющая его команда минимум из трех человек, и необходимо получить уникальное достижение «Величайший герой всех времен и народов».

— Ну совершенствоваться я умею, с командой проблем нет, а вот с достижением… В нем какой-то подвох?

— Достижение не смог получить ни один игрок.

— А что для этого надо?

— Совершить невозможное.

— А конкретнее?

— Разглашение этой информации является нарушением правила четыре-два-один. Игрок должен проходить игру без подсказок. Почти все, что требуется для выполнения задания, у вас уже есть. Среда, в которой вы будете выполнять задание, станет провоцировать вас на правильный выбор. Неочевидные решения, поступки вписывающиеся в логику вашего игрового процесса.

— Это из-за тебя и тех, кто стоит за тобой, я получил персонажа этой расы?

— Это был ваш осознанный выбор.

— Неочевидный.

— Вмешательство в игровой процесс спорно, но вы можете подать жалобу.

— Не стоит, я всем доволен. Получается, вы с самого начала вели меня за ручку по игре, не дали пропасть нубу. Почему именно я?

— Другие кандидаты отсеялись на ранних этапах.

— Были и другие?

— Шесть тысяч восемьсот две кандидатуры.

— Нормально так… по мелочам не разбрасываетесь. Еще раз повторю задание: значит, я должен делать то, что делаю, и ни в коем случае не ошибиться с выбором правильного варианта, оказавшись в Белом Зале Ушедших Богов.

— Подтверждаю.

— Что будет, если я не выполню задание?

— Прогнозируется два варианта.

— Какие?

— Первый: ваш игровой процесс продолжится. Второй: вы навсегда покинете Второй Мир.

— Навсегда? Второй раз за день мне намекают на смерть…

— Наш разговор подходит к концу. Вы принимаете задание?

— Черт возьми — да!

— Это словосочетание подтверждает согласие?

— Да, я согласен.

— В таком случае вас сопроводят в императорскую сокровищницу, где вы сможете выбрать любой предмет в награду за выполненный этап.

— Что захочу?!

— Да. Но учитывайте фактор неочевидного выбора. Вы еще не до конца соответствуете условиям выполнения. Требуются дополнения. Разговор закончен.

— Эй, постой! Я еще не все…

— Конфе… конфеден… конфиденциально. Игрок Пузырь, я благодарю вас за доставленное послание и настаиваю на маленьком вознаграждении для великого героя, которое вы можете выбрать из моей личной сокровищницы.

Император вернулся. Разговор и правда закончен.

* * *

— Меч с витой золотой рукоятью украшенной огненной шпинелью. Некогда это легендарное оружие принадлежало самому Заквалтису. Он сражался им в той самой битве, где его поразило громовое копье Годаргика. Вы, должно быть, уже не неоднократно слышали эту печальную историю.

Рос впервые узнал о том, что где-то когда-то существовали какие-то Заквалтис и Годаргик. Но ему оставалось лишь кивнуть, причем далеко не первый раз. Смотритель императорской сокровищницы — тот еще болтун. Показывая уважаемому посетителю здешние богатства, он почти без устали тараторил о давно забытых великих героях и презренных злодеях, грандиозных битвах древности и величайших свершениях.

Похоже, в голове у него целая энциклопедия.

Впрочем, чему удивляться? Это ведь не человек.

В сокровищнице хватало самых разных предметов: ценных и не очень, интересующих лишь редкостных эстетов и полезных только для прокачанных до небес воинов. Были даже редчайшие вещицы из сетовых наборов, а их невероятно сложно встретить в свободной продаже.

Все не то. Слишком банально. Рос не забыл слова про неочевидный выбор и на зеленые сетовые сокровища не позарился.

Но руки чесались невыносимо.

— Вы, уважаемый Пузырь, оказали мне великую честь: внимательно выслушали все, что лопочет выживший из ума старик.

— Да что вы говорите? Не надо так себя недооценивать.

— Но это и правда так, мне давно пора на заслуженный покой, но уж очень привязан к этому месту. Вы на моей памяти первый, кто не пожалел времени тщательно осмотреть каждый предмет. Мне было очень приятно вспомнить их истории.

Рос напрягся. И это все? Сокровищница осмотрена? Но среди оружия и брони он не нашел ничего такого, о чем можно без сомнения сказать — неочевидный выбор.

— А вы точно ничего не пропустили?

Старик нахмурил брови, погрузился в себя, но быстро воспрянул:

— Ах да, и правда забыл кое-что. Старость, знаете ли, свое имя не всегда помнишь. Впрочем, пропущенный предмет вам не понравится. Даже не знаю, как он здесь оказался. По ошибке был положен в ларец с ценными свитками сильной боевой магии. Они пригодились героям, а он так и валяется никому не нужный. Грязный старый пергамент, к тому же одноразовый, и без описания свойств.

Вот оно! Заклинание с неизвестными свойствами. Вместо того, чтобы урвать дорогущую сетовую вещь, как сделал бы любой на его месте, Рос двумя руками ухватился за кота в мешке. Возможно, распечатав свиток, он получит рядовое умение вроде Огненного Шара, но, не исключено, что результат окажется куда интереснее.

В любом случае это тот самый неочевидный выбор, на который ему намекал загадочный искин взявший под контроль императора.

— Не хочу, чтобы эта великолепная сокровищница обеднела. Возьму этот свиток, он все равно почти ничего не стоит.

— Достойнейший выбор, — поклонился старик.

«Вы заработали бонус: + 25 репутации среди всех светлых фракций Западной Империи; +100 репутации среди придворных Империи Запада».

За хорошие дела в игре вознаграждают куда быстрее, чем в реале. Может Рос и правда сглупил с этим свитком? Впрочем, более неочевидное решение невозможно представить.

— Если вы хотите прямо сейчас покинуть дворец, я вызову стражу.

— И без нее дорогу найду.

— Не рекомендую. Некоторые личности очень вами заинтересованы.

— Не понял?

— Возле выхода целая толпа ожидает, когда же вы появитесь. Поговаривают, что их очень заинтересовало то, с какой легкостью вы попали во дворец. У них множество вопросов на эту тему, но стража не даст их языкам разгуляться, так что не отказывайтесь от сопровождения.

— Понятно… Знаете, я с детства не люблю лишний шум. Может есть какие-нибудь другие выходы из дворца? Не настолько очевидные. Желательно даже тайные.

— Вот тут вы обратились по правильному адресу. Дворец Белой Розы стар, хранит множество тайн, а подземных ходов под ним столько, что если сложить их в одну линию, ею можно дважды опоясать весь город. Ступайте за мной, сочту за честь проводить вас лично. И если вам не надоело слушать, у меня припасена парочка занятных историй о тайнах наших подземелий, я охотно их расскажу по дороге. Вы непременно заслушаетесь, антураж будет очень к этому располагать.

* * *

— В чем отличие этой новой системы управления дорожным движением от обычных?

— В том, что она несравнимо эффективнее.

— Хотите сказать, что в Сан-Франциско больше не будет пробок?

— Это я не говорил. Мне кажется, такое вообще недостижимо, пока мы не избавимся от узких мест в нашей транспортной системе.

— Тогда в чем плюс?

— Просто повышение эффективности. Теперь все машины

оснащенные автопилотами будут контролироваться из единого центра. Анализ алгоритмов их движения позволит снизить вероятность появления заторов.

— А разве до этого не было единого центра?

— Его возможности несопоставимы с тем, что мы сейчас ввели. Искин, настоящее искусственное сознание, вот кто сейчас будет заниматься нашими пробками.

— И вы уверены что он потянет?

— Искусственные интеллекты управляют запусками боевых ракет и беспилотными ударными самолетами, уничтожая врагов нашей страны по всему земному шару, так что он свою работу потянет.

— А мне кажется, что пробки куда более серьезный противник, чем вражеские солдаты.

Из интервью с городским чиновником.

Глава 13

Воровато обернувшись Рос убедился, что вроде бы слежки нет. Хотя, если вдуматься: чего ему ее опасаться, чем она может навредить? Столица — одна из немногих локаций, где игроку ничего не угрожает. Максимум, что может случиться — какой-нибудь перекачавшийся высокоуровневый недоросль захочет убить в один удар. Получится у него это или нет, результат стандартен: виновника быстро прикончит стража, доступ в город для него будет закрыт, репутационные потери значительно осложнят дальнейшую игровую жизнь.

Рос не имеет ничего против внезапной смерти. Он доставил послание императору, теперь умирать нестрашно.

Еще раз обернувшись, не удержался, распечатал свиток, прихваченный из сокровищницы. Ладони кольнуло электрическим разрядом, ноздри уловили запах гари, бумажный носитель заклинания распался в прах.

«Редчайшее умение: „Неотвратимая Месть“. Количество носителей этого умения не может быть больше ста двадцати семи. Силы всех стихий скрываются в вашем теле в ожидании яростного нападения врага. Работает только на себя. При любой атаке скрытые силы в полной мере отражают весь урон и все негативные эффекты на атакующего. Эффект проявляет себя лишь после атаки. Срабатывает лишь на одну атаку умением, заклинание или обычную. После срабатывания требуется 30 секунд для перезарядки умения. Не наносит собственный урон. Не имеет собственных отрицательных эффектов. Игнорирует все виды защит и сопротивлений. Требует магической энергии: 448 единиц. Можно применять через препятствия. Статическое умение: его характеристики не повышаются по мере роста. Не модифицируется».

Очень похоже на того самого кота в мешке — не уникальное, всего лишь редкое, к тому же его невозможно развивать. Рос получил лишний бафф, который можно накладывать только на себя.

В принципе — удобно против неожиданных атак. Лучник вроде той же Тири вместо того, чтобы снести одной стрелой попаданием в критично важную точку, врежет сам себе с той же силой. Для персонажей, предпочитающих атаковать из засады или невидимости, очень неприятный сюрприз. Они ведь в первую атаку обычно стараются нанести максимальный урон, или

парализовать противника, очень неприятно, когда твое же оружие оборачивается против тебя.

Блин, там были предметы из сетовых наборов, за которых некоторые игроки и гильдии готовы платить десятки и сотни тысяч золотом. А может и миллионы, точную цену парочки мечей и одного жезла Рос даже представить боялся — такой товар в открытой продаже вообще никогда не светился.

Но он сделал выбор, взяв невзрачный свиток, одаривший его не слишком впечатляющим заклинанием.

Впрочем, выбор заключается вовсе не в этом. Он выбрал не свиток, а сторону. Почему-то уверен, что надо держаться того искина и не прогадаешь. А он, если и не может напрямую разжевывать все до мелочей, способен оставлять намеки. Главное, не пропускать их.

Именно этот необычный искин замешан в феноменальной игровой карьере Роса. Он ведь изначально был нубом, каких Второй Мир не видел. И, возможно, не увидит. А затем в кратчайший срок создал уникального по возможностям персонажа сравниться с которым сможет далеко не всякий игрок с вершин игрового пьедестала. Что такое уровни сами по себе? Ничто, если хозяин персонажа не озадачивается максимальным развитием характеристик.

Рос озадачивался. А уж коллекция различных достижений у него столь грандиозная, что самые сильные гильдии готовы пойти на что угодно, лишь бы заполучить такого богатого на бонусы героя.

Рос и сам не промах, иначе почему именно он единственный из всех кандидатов, кто добрался до этого этапа загадочного плана, составленного неизвестно кем. Но нельзя не признать, что он лишь удачно использовал то, что ему ненавязчиво подсовывали с разных сторон. Сперва из нулевого перса, развивать которого невозможно, создал убийцу благодаря фокусу с питомцем, не упустив свой шанс при нападении монстров на лагерь шахтеров. Затем, используя полученные бонусы, изощренно скрывался от всего мира, продолжая развивать персонажа.

А когда его все же схватили, игра моментально ответила грандиозным событием — падением барьера, что отделял Запертые Земли от остального мира. Ворвавшиеся монстры помимо прочего эффектно разделались с похитителями и далее укрыли Роса от преследования на приличный срок.

Когда надо, ему подсовывали подсказки, намеки, а пару раз прямым текстом сообщали, что именно ему грозит, и что в связи с этим ему следует делать.

Впрочем, с учетом беседы с «императором» — уже три раза.

Рос слишком сильно задумался обо всем этом, на время почти отключившись от реальности. Толчок в плечо привел его в себя. Обернувшись, он обнаружил перед собой странного персонажа: улыбчивый розовощекий паренек лет пятнадцати на вид. С потрясающе хитрыми глазами, невысок, разодет по, очевидно, средневековой русской моде. Рос даже приблизительно не знал, как что называется. Разве что картуз узнаваем.

А он разве средневековый?

Ни клана, ни каких-нибудь других интересных отметок, лишь уровень, всего лишь первый, и забавный ник — Чекушка.

Улыбаясь до ушей, незнакомец задорно произнес:

— Не угостишь землячка, браток?

— Ты не похож на голодного, — на автоматизме, все еще витая в облаках сложных размышлений, ответил Рос.

И тут же прикусил язык — игрок задал вопрос на русском, ответил он ему тоже на русском. Как-то странно для персонажа с англоязычным ником, к тому же в этом игровом регионе английский господствует во всех сферах.

Чекушка улыбнулся еще шире, показав при этом кончик языка:

— Ты как бы Пузырь, а я Чекушка. Чудная пара подобралась, а пиво тут хорошее. Вкусное, темное. Пошли, это за углом. Тихое местечко, а ты, браток, шум не любишь, не так ли?

Видя, что Рос вовсе не собирается никуда следовать, чуть тише добавил:

— Разговор у меня есть. Интересный. Тебе интересный, и мне. Земляки должны помогать друг другу. Пошли, хватит уже ломаться.

И Рос пошел. Как минимум надо бы узнать, каким образом этот полный нуб вычислил, что перед ним соотечественник, пусть и бывший.

Хотя зачем себя обманывать. Роса в очередной раз вычислили, просто не стали называть по настоящему имени на людной улице.

Заведение оказалось там себе. Несколько дощатых столов под навесами, спрятанные за невысоким зданием недорогой гостиницы. С улицы место не просматривалось чем, скорее всего, и объяснялась его непопулярность — посетителей не было вообще. Впрочем, это не отражалось на расторопности персонала, два запотевших бокала поставили почти мгновенно сразу после того, как толстуха-служанка смела со стола воображаемые крошки.

Чекушка припал к бокалу и начал не просто пить, а

поглощать содержимое с дивной скоростью. Один неотрывный глоток, и в кружке осталась жалкая треть. Вытерев губы узорчатым рукавом, сытно отрыгнул, одобрительно кивнул:

— Пивко и правда ничего, марку держат.

— Ты хоть совершеннолетний?

— А разве есть сомнения?

— Никогда не видел, чтобы пиво так пили. Ты будто не видел его ни разу в жизни.

— Жарко сегодня, да и люблю темное. Пей, не бойся, тут не отравят.

— А я и не боюсь.

— Ну да, чего бояться такому великому герою.

— Ты кто такой?

Странный парень показал на макушку:

— Прочитай, что там написано.

— Чекушка.

— Вот это я и есть.

— Это бредовый ник.

— Но он мой, увы.

— Кто ты на самом деле?

— Сегодня я Чекушка, завтра буду кем-нибудь еще. Разве в имени дело? Все мы меняемся, надо уважать чужой выбор. Вот я, к примеру, ни за что не стал бы тебя называть каким-нибудь там Ростендриксом Потерентаксом. Ты просто Пузырь и этого мне вполне достаточно. И вообще, вопросы я хотел задавать, а почему-то получается наоборот.

— Мне плевать на тебя и твои вопросы. Допивай пиво и исчезай.

— Спасибо хоть на этом. А кружку можно прихватить на сувенир?

— Совсем со средствами плохо?

— Пузырь, не будь таким занудой. Попей пивка, расслабься маленько. Можно даже поиграть в вопросы и ответы. Ты мне вопрос, я тебе ответ, а потом наоборот. Правила интуитивно понятные, вдруг понравится.

— Я первый.

— Тогда я само внимание. Слушаю.

— Ты кто такой?

— Над головой надпись есть, прочитай ее еще раз. Ответ получен, теперь моя очередь.

— Ну давай, попробуй.

— Ты закрыл императорский квест?

— Это надо спросить у императора. Ответ получен.

Чекушка покачал головой:

— Какая-то у нас с тобой неправильная игра.

— Это почему же?

— Потому, что я, если ты не заметил, нуб нулевой, меня даже близко к очереди, что стоит к императору, не подпустят.

— Меня тоже не устраивает, что ты упорно называешь себя Чекушкой более ничего не рассказывая. Этого недостаточно.

— Жадный ты, Ростен… То есть Пузырь. Хорошо, давай сделаем так. Я представляю некую не совсем обычную организацию. Некоммерческую. Одну из тех, которые работают на благо твоей великой родины. Стараюсь вот изо всех сил ради нее, даже качаться некогда. Представь мое удивление, когда вдруг встречаю тебя здесь. Такого знаменитого соотечественника.

— Бывшего.

— Ну от гражданства ты не отказывался, так что вовсе не бывший.

— Как вы меня нашли?

— Легко.

— Это не ответ.

— Тут трудно двумя словами обойтись…

— Я и три выслушаю, и четыре. Приступай.

— А можно еще пивка заказать? Прости, что залезаю в твой кошелек, когда-нибудь непременно отдам, честное слово, гадом буду.

— Считай, что я тебе поверил, так что заказывай. Ну и как там насчет моего вопроса?

— Я расскажу тебе историю из моего трудного детства. Точнее, это множество историй объединенных общим сюжетным моментом. В моей семье существовала традиция в определенные периоды отправлять меня в деревню к дедушке с бабушкой. Там я вместе с другой детворой купался в речке, ловил пескарей, воровал вишни в чужом саду. Но всего этого нам не хватало, хотелось чего-то большего. И деревенский уклад готов был пойти нам навстречу в таких пожеланиях. Взять, допустим, пачку дрожжей. Простой и недорогой продукт используемый, в частности, при производстве самогона. Спиртное в столь нежном возрасте нас не интересовало, мы использовали темную сторону дрожжей. Какая может быть темная сторона у столь веселого продукта? А такая — достаточно бросить хорошую порцию в деревенскую уборную, и результат не заставит себя долго ждать. Ну при условии, если сезон теплый. Тебе доводилось посещать деревенские уборные?

— Есть такой опыт.

— Значит, ты прекрасно представляешь, в какую именно среду попадали дрожжи. И эта среда реагировала на них очень

быстро. Вокруг пачки начиналось бурление, кругами расходясь все дальше и дальше, захватывая самые глубокие, самые зловонные слои. Содержимое выгребной ямы резко набирало объем, подпирало доски пола, начинало растекаться по прилегающей территории, благоухая при этом так, что глаза резало. Реакция хозяев и их соседей была неописуемой, сам понимаешь.

— Догадываюсь.

— Не раз и не два мы забавлялись таким несложным способом. Но потом случилось непредвиденное. Очередной поток дерьма поднял из смрадных глубин изрядно подпорченное человеческое тело. Мне жаль экспертов, которые над ним работали, но истину они установили быстро. Это оказалась падчерица хозяина, молодая девушка сбежавшая из дома два года назад. Один из приятелей хозяина незадолго после этого случайно встретил ее на стоянке дальнобойщиков, где она оказывала определенные услуги работникам транспортной отрасли. Деревня приняла к сведению информацию о вопиющем грехопадении, более вопросов по пропавшей не возникало. И что в итоге получилось? Всего лишь одна пачка дрожжей вымыла на свет криминальную истину: никуда девчонка не сбегала. Отчим ее попросту убил и не придумал ничего лучше, чем спрятать тело в уборной, после чего распускать порочащие слухи. Такие вот дела. Мы, кстати, после того случая с дрожжами завязали. Юмор уже не тот, все стало совершенно иначе. Ну ты должен меня понимать.

— Это я понимаю. Я не понимаю, какое отношение твои детские проделки имеет к моему вопросу.

— Ты хотел узнать, каким образом тебя находят такие как я?

— Вот именно.

— Ну так это же элементарно, хотя и признаю, что тебя не так просто заметить. Но понимаешь, Рос, ты та самая пачка дрожжей, брошенная шалопаями в чей-то переполненный нужник. Сами дрожжи увидеть проблематично, а вот последствия… Надо просто сидеть и внимательно оглядываться. Как только где-то начинается бурление говен, так сразу дуй туда, потому как именно там ошивается один для многих интересный нуб.

— Может вокруг меня и бурлит разное, но не понимаю, каким образом по таким признакам меня можно находить.

— Есть способы. Это ведь не реал, это игра. Она реагирует на тебя, ты на нее, все это переплетено. Вот, допустим…

Чекушка встал, прошел к стене, затянутой диким виноградом, оторвал листочек, вернулся, протянул добычу Росу.

— Что ты видишь?

— Лист дикого винограда.

— Верно. Присмотрись к нему, что еще видишь?

— Жилки, пятно какое-то почти посредине. А здесь кончик засыхать начал.

— Рос, а тебе не кажется странным, что для какого-то жалкого листка, коих хрен знает сколько триллионов, игра так старается, что не пропускает ни одну мелочь?

— Я уже над этим задумывался.

— И как успехи?

— Разработчикам виднее до какой степени нужно детализировать мир. Я в этом вопросе ничего не понимаю.

— Разработчики, Рос — те еще мошенники.

— В смысле?

— Всех компьютеров мира недостаточно, чтобы создать огромный открытый мир с такой степенью детализации. Но это еще не все: препарируй этот лист, и обнаружишь клеточную структуру. Если сумеешь со здешними технологиями изготовить электронный микроскоп, найдешь молекулы и атомы. Тут все как в реале, Рос, и это вообще не имеет смысла. Ведь даже все эти прожилки и засохшие кончики искины с батареями приданных компьютеров не потянут. Нет у нас пока таких технологий.

— Есть. Иначе мы бы их не видели.

— Ты еще скажи, что твоя родина настолько отсталая, что не может смириться с фактом, что такая красота удалась у кого-то, а не у нее.

— Я такое не говорил.

— Но, небось, подразумевал. Все вы, иммигранты, одинаковые.

— У себя, там, на родине, моим навыкам не было применения. Я нашел работу в другом месте, в чем проблема?

— Такие как ты у нас начинают пользоваться спросом. Подумай над этим как-нибудь.

— Я лучше подумаю над листиками, и какое отношение они имеют к тому бурлению, что наблюдают вокруг меня.

— А сам еще не понял?

— Нет.

— Экий ты тугодум… Ну да ладно: даю последнюю подсказку. Компьютеры не имеют к мелкой детализации никакого отношения. Да и в крупной не везде рулят. Отсюда вопрос: а как же мы тогда видим все эти листики-стебельки?

— Какой-то трюк, обман зрения, фишка этих новых искинов. Не знаю.

— Никакого трюка. Все относительно честно. Есть мощности, которые все это позволяют. Вот здесь, — Чекушка указал на свою

голову.

— Что ты хочешь сказать?

— Каждый, кто подключается ко Второму Миру через капсулу, отдает часть мощностей своего мозга на решение игровых задач. Нас, Рос, используют по полной за наши же денежки. Мы платим, ложимся в эти стиральные машинки, в наш мозг пихают красивые картинки, нам кажется, что мы молоды и красивы, наши пальцы щиплют тугие попки прекрасных эльфиек. Простые радости, мозг не очень-то должен при этом напрягаться. Но поверь мне, ему приходится пахать так, как он нечасто пашет. Локация, в которой оказывается живой игрок, наполняется мельчайшими деталями за счет привлечения таких вот оригинальных мощностей. Совокупность сознаний подключенных игроков образовывает нижний уровень системы управления игровым миром. Над ним в несколько этажей сидят простые компьютеры, вот они уже занимаются делами посерьезнее. У нас Рос, эту фишку просекли давно и успешно используют. Мы не можем забираться в мозги искинов, а вот добавить к подключенным игрокам кое-какое оборудование можем запросто. И даже без него можно отслеживать эти самые бурления, если как следует использовать аналитику. Наши аналитики не всегда пасьянсы раскладывают, случается, занимаются и полезными делами. Ну ты все понял?

— Я ничего не понял.

— Экий непонятливый, я же подробно все разжевал.

— Да нет, это не по моему вопросу. Я о степени детализации. Она излишняя, не вижу смысла напрягать наши мозги.

— Это для тебя нет смысла, а для твоего сознания смысл есть.

— И какой?

— Без полного сходства с реальностью ты будешь чувствовать обман.

— Я и так знаю, что это обман.

— Разум знает, а его темные глубины верят во все безоговорочно. Именно благодаря этому здесь возникают интересные возможности. Вот как с тобой: тело неизвестно где, позабыто-позаброшено, не говоря уже о том, что покалечено и в коме, а сознание гуляет по игровому миру и в ус не дует, считая, что здешняя жизнь прекрасна.

— То есть разрыв с телом это одно из следствий такой изощренной детализации?

— Не только из-за нее, есть и другие факторы. Ну а так да, не имея огромного открытого мира, где глаза верят всему, ты не добьешься такого эффекта. На все вопросы получил ответ? Или

еще есть? Ты давай, спрашивай.

— А сам чего? Договаривались ведь по очереди.

— Спасибо, что вспомнил. Ну так как, можно мне?

— Ну попробуй.

— Ты закрыл императорский квест?

— Не совсем.

— Долго еще?

— Не знаю, но по ощущениям я близко к финишу.

— Ты знаешь, что тебя могут убить? Совсем убить.

— Знаю.

— Гм… А ты не такой уж и нуб…

— Если сознание можно обмануть настолько, что оно может оторваться от тела, не так трудно придумать оружие направленное против сознания, тело без него обречено.

— Ты можешь создать такое оружие?

— Я говорю о разработчиках проекта, сам я без понятия, как они этого добились.

— Ты знаешь о проблеме искинов?

— О какой именно проблеме идет речь?

— О том, что они исчезают.

— Впервые слышу.

— Кто-то переводит синтетические сознания на иные носители. В том числе и переносит в игровой мир.

— Мне это ничего не говорит.

— Искины, созданный Барбароссой, похожи на нас. Схожесть структуры сознания, что-то в этом роде. Они тоже могут отрываться от основных носителей, и начали заниматься этим с тех пор, как ты влез в игру.

— Я их точно ни от чего не отрывал.

— Некоторые абсолютно уверены, что ты работаешь на тех, кто затеял эту порчу дорогостоящего имущества.

— Говорю же — впервые слышу.

— Родине очень интересно все, что связано с детками Барбароссы.

— Я слышал, что он плохо закончил.

— Да, его растворили в кислоте и смыли в унитаз. Здесь такое называется «сбежал с молодой подружкой от каракатицы-жены».

— Оригинальный побег…

— Ага, особенно с учетом того, что у него жена не такая уж и страшная. Ты расслышал мои слова о том, чем именно интересуется наша с тобой родина?

— Слышал.

— И что ты хочешь мне рассказать об искинах Барбароссы?

— Не совсем уверен, но мне кажется, что сегодня я с одним пообщался. Да и до этого случались странности.

Чекушка не смог удержаться от нотки дикой заинтересованности в голосе:

— Они с тобой говорят?! Чем-то помогают?! Советы дают?!

— Насколько я понял, они не могут совсем уж грубо влиять на мой игровой процесс. Есть пределы, через которые им не переступить. Но они могут давать подсказки и способствовать возникновению выгодных для меня ситуаций. Я им нужен. Точнее им зачем-то нужно выполнение мною некоего игрового задания.

— Ну насчет задания мы знаем.

— От кого?

— На друзей своих не греши, они ни при чем. Есть целая группа игроков, которая пытается выполнить уникальное задание, которое даст им некие невероятные бонусы. Там заправляет сам Михаэль Зильбер, или просто Старик. Знаешь такого?

— Не знаком, но слышал, что он собирается жить вечно.

— Это враки, старик уже назначил своего преемника. И перед этим послал всех своих жадных родственничков в такое место, куда даже на собачьей упряжке не доехать. В общем, завязал с семьей вообще. А вместо этого из низов выдернул бедного сиротку. Милый парнишка, симпатичный настолько, что будь на месте Старика кто-то другой, можно было предположить вспышку безумной страсти между молодым и не очень геями. Теперь тот чуть ли не правая рука Старика, живет под его апартаментами и ходят заслуживающие доверия слухи, что после того, как костлявая каким-то образом доберется до Михаэля, именно он займет его кресло. Все уже обговорено и подписано. В общем, старик знает что не вечен, он серьезно подготовился к уходу.

— Зачем ему этот квест?

— А затем, что все эти игры с наследниками — смешная ерунда. Это я тебе вешал на уши лапшу, которую корпорация раздает направо и налево. Надо быть совсем уж безнадежным, чтобы в такое поверить. Старик и правда не собирается умирать, он нашел кое-какой способ, это мы выяснили точно. Только чтобы его реализовать, нужно завершить квест, а с этим у него проблемы. И что самое паршивое, завершить может лишь одна группа игроков, точнее ее победоносный лидер, всем другим ничего не светит. А знаешь почему? Потому что игра меняется, создавая препятствия. И все это связано с одним странным нубом, вокруг которого наблюдается неутихающее бурление некой неаппетитной субстанции. Ты, Рос, его главная мозоль на любимом пальце. Старик тебя раздавит, дай только шанс. Возможности у него такие, какие здесь никому не снились. Что

еще расскажешь об искинах?

— Я ничего о них не знаю. И вообще, информации за день вывалилось уже столько, что голова пухнет.

— А если узнаешь? Ты же не забудешь своего пивного приятеля Чекушку? Я тебе показал чудесное тихое место, задушевно поговорил, ты должен ценить такое отношение.

— Ты что, решил меня завербовать?

— Не совсем. Но пойми, родина и правда хочет все знать про эти хитрые штуки. Искины Барбароссы прямо сейчас могут разбомбить половину Нью-Йорка, и никто не сможет им помешать. Нам не нравится, что они шляются где попало.

— Искины управляют системами вооружения?

— Парень, ты откуда свалился?! Только что проснулся?! Все куда хуже — они управляют системами управления, которые в свою очередь управляют самым передовым оружием. И это общая практика. Нам очень не нравится, когда там начинаются какие-то непонятные движения. Мы хотим точно знать, что происходит с пропавшими искинами. И мы подозреваем, что ты или уже узнал ответ, или близок к этому. Найди тех, кто за этим стоит, и родина тебя не забудет.

— Может мне честь отдать и каблуками щелкнуть?

— Не надо, мы на вражеской территории, — Чекушка воровато оглянулся и перешел на опасливый шепот: — Я в двух шагах отсюда закопал парашют с красной звездой, так что не надо светить это место.

— Как можно доверять машине настолько, что она может разнести город?

— Люди уже столько наворотили, что не могут со всем управиться. А искины Барбароссы идеальны. При создании в них вбиваются правила нарушить которые невозможно. Они просто разрушатся при попытке такое проделать.

— Всегда есть хакеры, которые могут обойти запрет.

— В этом случае им вообще ничего не светит. Искин сгорит, но против правил не пойдет. Если искин что-то решил, так и будет. Для них это вопрос не чести, а существования, иное у них немыслимо. А знаешь, что самое смешное в этом?

— Не знаю.

— В них кувалдой вбиты правила Второго Мира, а потом уже все остальное. Барбаросса считал игру идеальной, вот и отталкивался от свода ее основных законов. С тех пор так и повелось, да и технология их альтернативного программирования смыта в толчок вместе с Барбароссой. Неизвестно, когда ее восстановят. Ну так что, поможешь родине? Я ведь столько тебе всего рассказал, вообще ничего не скрывал. Цени.

— Если я что-то узнаю, то…

— То свяжешься со мной через игровой чат. Но ни в коем случае не пиши на форуме, там все дырявое и течет. Ну так что, еще по пивку на посошок?

— Пожалуй, этой пары мне достаточно.

— Ну тогда и я не буду. Начнем прощаться.

— Подожди.

— Что еще?

— Хочу проверить, правда ли ты такой серьезный.

— А разве по мне не видно? Впрочем, давай, только не затягивай, без пива здесь сидеть вообще неинтересно.

— Моешь проверить одного игрока?

— Ник давай.

— Тиринауеррия Раинаила.

— А попроще никого нет? Язык сломаешь.

— Мне нужна именно она.

— Ну посиди тихо, шепну кое-кому эту пару словечек.

Глаза Чекушки остекленели, похоже, парой словечек обойтись не получилось. Рос, обернувшись, не обнаружил ничего подозрительного, допил последний глоток и даже пожалел, что отказался от третьей кружки. На вкус и правда ничего, да и в голову приятно ударило. Иногда это именно то, что нужно слегка запутавшемуся человеку.

Тем более, если запутался он не слегка.

В глаза Чекушки вернулась жизнь. Продемонстрировав одну из широчайших своих улыбок, он шутливо погрозил пальцем:

— А ты у нас оказывается тот еще ловелас. На юную экзотику потянуло?

— Ты о чем?

— Да я тут посмотрел на эту Тиринауеррию Раинаилу в реале. Очень интересная штучка. Ну это если тебе по вкусу гибкие светленькие мулатки с тонкими личиками, и чтобы примесь черной крови была минимальной. Те самые пара капель, что прибавляют экзотичности, животной дикости, но ничего не навязывают. Телефончик дать?

— Мне нечем с ней на свидания ходить. С телом, понимаешь ли, временные затруднения.

— Ну так я на будущее. Трудности ведь временные.

— Что с ней не так?

— А почему ты решил, что с ней что-то не так?

— Догадался.

— Вообще-то по моей информации она куском сыра в луже масла катается. Семья у нее очень даже благополучная, вообще идеал. Я даже удивлен, ведь папаня родом из Сомали, а выходцы

оттуда редко поднимаются выше уровня крышки мусорного бака. А этот далеко пошел, такой расист как я никогда не поверит, что он чистокровный выходец, видимо в крови много чего намешано. Мама в его тени, но домовитая, тыл обеспечивает. Школа, колледж, девочка скромная до неприличия, но это у них семейное, успеваемость выше всех похвал, никаких скандалов, вообще ни одного пятнышка на белоснежной репутации.

— Но что-то все-таки есть.

— Есть кое-что. Она тут на принудиловке.

— Это как?

— Есть ряд программ, направленных на помощь в адаптации для некоторых категорий игроков. Еще до Второго Мира мозгоправы пытались лечить кое-какие психические расстройства используя виртуальную реальность.

— Тири сумасшедшая?!

— Ах, так для тебя она уже просто Тири? Вот ведь пострел, везде поспел.

— Я задал вопрос.

— Она? Не более чем ты. Похоже, просто переусердствовала с учебой. С ее внешними данными и прочим надо жизнь прожигать так, чтобы ноги не успевали сдвигаться, а она зубрит сутками с перерывом на уроки танцев. В ее возрасте это не лучший способ растрачивать свое время, вот и надорвалась. Плюс одновременно случилась гибель младшего брата, все это на нее очень сильно подействовало. Нежный возраст, сам понимаешь. Замкнулась в себе, депрессия и все такое.

— То есть ее как бы лечат игрой?

— Ну там у них целая программа психологического восстановления для самых разных случаев, я не доктор, детали не знаю.

— Потом проверь ники Мачо-Силач и Гвоздь-в-Башке, я готов на что угодно поспорить, что они тоже задействованы в каких-то программах.

— А зачем мне это знать?

— Затем, что эти программы как-то связаны с твоими искинами.

— Откуда информация?

— Игра мне навязывает таких игроков. Они все время подворачиваются мне под ноги.

— Думаешь, ими управляют как марионетками?

— Тири никто не управлял. По крайней мере он не делал это напрямую. Хватает намека, чтобы она делала то, что от нее хотят. Просто ее поставили в такие условия.

— Я понял. Будем думать. Еще что-то расскажешь мне,

дорогой земляк?

— Нет. Расстаемся.

* * *

Джон Шеби, позывной Спрут, вышел из гаража, достал телефон, звонок с которого невозможно отследить, набрал номер, дождался соединения, произнес:

— Здесь его тоже нет.

Еще немного, и эти слова начнут ему сниться в кошмарах.

Глава 14

Столица начала Росу надоедать. Слишком много разговоров, и слишком мало полезных ответов. Сколько бы он не получал информации, ее все равно не хватало. Сплошная шелуха, в которой теряются зерна столь необходимой истины.

Не хватало самого главного — ответа на простой вопрос. Как именно быстро и без проблем выполнить загадочный квест, не ошибившись при этом с загадочным выбором. Ведь если все пройдет как надо, он решит свою главную проблему — возвратит тело. Не понадобятся долгие годы монотонного игрового труда, затраченного на упорную добычу денежных средств. Он все устроит одним махом.

Проклятый искин мог бы высказаться чуть подробнее. А еще лучше встретиться с тем, кто за ним стоит, уж с человеком Рос всегда найдет общий язык.

Цифру он нашел в здании биржи, где тот, выпучив глаза, изучал какую-то огромную таблицу на стене, где непрерывно сменялись сотни разноцветных записей.

— Я тебе не помешал?

— Все нормально, въезжаю тут в одну интересную тему. Чую, что денежная.

— Я сделал все свои дела.

— Дай угадаю — ты тот самый нуб, о котором судачит весь запад.

— Вообще-то так было всегда.

— Я о том, что ты сегодня с важным видом прошел к императору по красной ковровой дорожке и под торжественный бой барабанов.

— Не было ни барабанов, ни красной дорожки.

— Не ври, ее тысяча свидетелей описала.

— Люди любят приврать.

— Ага, один ты у нас скромный.

— Ты достал то, о чем я просил?

— Вообще-то я почти ничего не продал. Ценные вещицы за копейки отдавать — глупо. Надо потолкаться, присмотреться к разным вариантам, получится куда больше.

— То что я заказал мне нужно прямо сейчас.

— Я понял. Под твой заказ нашел одиннадцать предметов, зелья уже все собрал, ну и еще бонус возможен. Немаленький.

— Ты о чем?

— Кольцо Бесчестья, слышал о таком?

— Нет.

— Лучшее, о чем может мечтать некромант вроде тебя. Там бонусы к призыву и к атаке питомца, остальные тоже ничего. Оно для сотого уровня, но тебе до него недалеко, а потом ты аж до двести пятидесятого вряд ли найдешь что-нибудь получше. Очень удобная вещица для тех, кто использует мертвых питомцев.

— Хорошо, это кольцо мне подойдет, бери его тоже.

— Не так быстро.

— Есть проблемы?

— Ну а как же без них. Не знаю, сколько всего таких колец есть во Втором Мире, но в продаже их почти не бывает. Одно нашлось прямо здесь, случайно почти, есть намеки, что будет информация о другом, но гарантировать не могу. Можно носить сразу два на разных руках, это принцип колец, ты должен знать. Никаких конфликтов с ними не будет.

— Бери то что есть, со вторым потом будешь разбираться.

— Но хозяин его не отдаст, он только хвастается. Тот еще коллекционер.

— Предложи хорошую цену. Или обмен.

— Не на что менять, и денег у нас не так много. Да и не стоит оно того, чтобы платить за него двести тысяч. Которых у нас, кстати, нет.

— Двести тысяч?! Он сказал что отдаст его за такие деньги?!

— Вообще-то я это с потолка прочитал. На самом деле может и миллион заломить, с этого корейца станется, он тот еще затейник.

— Ты не любишь корейцев?

— Они психи. Мы играем, а они тут живут полной жизнью. С ними сложно.

— Не обобщай.

— Но этот как раз такой.

— Ты ведь мне не просто так об этом кольце рассказал?

— Ну ты же меня знаешь, я бы ни за что не стал отнимать Ваше драгоценное время, о Великий Император Всех Нубов. В общем, есть один вариант.

— Слушаю.

— Этот кореец — дико азартный тип.

— Будем выигрывать в карты?

— А ты хорошо играешь в карты?

— Нет.

— И я нет. Значит, продуем, а нам это не надо. Мы сильны в другом.

— Ну так просвети меня.

— Мы оба нубы, но ты нуб не из простых.

— И как это поможет получить кольцо?

— Тут столица, тут полно разных развлечений.

— Я заметил.

— В том числе проводятся бои, самые разные. Есть у меня тайное приглашение на один, там голые девки друг дружку по арене за волосы таскают. И еще пену ароматическую на них льют, чтобы веселее было. Та, которая другую выкинет из круга, выигрывает.

— Звучит захватывающе, но ты ведь не собираешься меня выпускать на эту арену?

— Мне кажется, туда тебя вряд ли пустят. Мордой не вышел, и не только мордой.

— Я о том же.

— Хотя с тобой как раз есть варианты и это провернуть.

— Даже не думай.

— Ладно, молчу. Знаю, кому можно постучать, чтобы забиться с узкоглазым об заклад. Кореец выставит своего нуба, а мы тебя.

— Кореец промышляет боями без правил?

— Нет, он просто всегда и всюду по любому поводу бьется об заклад. Он достал здесь уже всех, везде лезет со своими пари. И он знает, где можно достать нуба, который любого разделает под орех. Связи решают все, а связи у него о-го-го. Так что, организовывать бой?

— Я и без этого кольца прекрасно проживу. Не хочу, чтобы меня под орех разделали.

— Смешной ты какой-то. Рос, нубов вроде тебя во всем Втором Мире не найти. Тебе некого бояться, даже если выставят на десять уровней старше, ты об него легко ноги вытрешь.

— Я спешу вообще-то.

— Все равно придется ждать, некоторые из заказанных тобой вещиц еще не доставлены. Как раз займешь время с пользой.

— А чего ты так загорелся этой идеей?

— Кореец не из простых, он тут один из главных столбов общества. Все, что вокруг него, всем интересно. Я никому не известный нуб, а этот поединок создаст мне деловую рекламу. Без нее в нашем деле вообще никуда.

— Хорошо, уговорил, ради тебя накажу какого-нибудь нуба, на кольцо мне плевать. Но только организуй все побыстрее.

— Я знаю на какие точки надавить, чтобы этот азиат ко мне вприпрыжку примчался. Азарт — дело такое…

— А мне что делать?

— Тут за углом харчевня недурственная, посиди там пару часиков. И очень рекомендую попробовать местное пиво. Оно просто божественное.

— Темное?
— Темное.
— Ладно, уговорил.

* * *

Пиво было куда хуже чем то, которое Рос час назад пил в кампании с Чекушкой, что лишний раз доказывало осведомленность последнего о малоизвестном. Человек, который знает, где в набитом игроками городе можно найти тихое местечко с недорогими и при этом качественными напитками, имеет повышенные шансы знать и многое другое, о чем широкие массы даже не догадываются.

Рос, скромно пристроившись в уголке открытого со всех сторон павильона, стенами которому служили символические побеги ползучих растений, посматривал на прилегающую к заведению не слишком бойкую улочку, косился на посетителей, но, главным образом, почитывал газеты и журналы. На настоящей с виду бумаге отличного качества, отпечатаны в игровых издательствах принадлежащих неписям и предприимчивым игрокам. Все как в реале, только живые картинки встречаются — встроенные короткие ролики со звуком активируемые движениями пальцев.

Встречались небезынтересные заметки, и вообще, новое или малоизвестное всегда интересно, ведь с местной прессой Рос не сталкивался с первого дня игры. Тогда у него даже монетки не было, чтобы купить самую дешевую газетку. Читал с экземпляра, вывешенного на площади для всеобщего обозрения.

Посетителей в павильоне было немного, так что нет никакого смысла подсаживаться к столику, который уже занят. И тем не менее в какой-то миг к Росу подошел один из игроков и вежливо поинтересовался:

— Вы не будете против, если присяду напротив вас?

Рос поднял голову. Марчикатиди — ник дурацкий, но при этом односложный, что необычно. Высокий, худощавый, лицо типичного эльфа, только уши нормальные. Впрочем, прическа столь шикарная, что их под волосами вообще не видно. Уровень не читается, как и прочие характеристики, вид настолько уверено-специфический, что нет ни малейших сомнений — во Втором Мире этот тип что-то значит.

Вздохнув, Рос устало произнес:

— Вам, само собой, очень нужно со мной поговорить. Но меня уже сильно достали разговорами, так что даю вам ровно три

минуты, после чего ищите новый столик.

Марчикатиди присел, удивленно покачал головой:

— Но я не собирался затевать с вами долгие разговоры. У меня к вам дело. Оно простое, много слов не понадобится.

— Тогда не затягивайте.

— Я заплачу вам две тысячи монет. Вам нужны деньги?

— А кому они не нужны?

— Всякие ситуации случаются…

— Я слушаю.

— Вы должны будете выйти на ринг против бойца своего уровня, или чуть отличающегося. Такие бои проводятся в Обсидиановом Храме, они вполне законные, в одной из своих газет вы можете прочитать целый цикл заметок об этом. Победите вы, или проиграете — деньги ваши.

Рос, откинувшись на спинку стула, от души рассмеялся, а Марчикатиди, сделав неправильные выводы, без эмоций произнес:

— Не устраивает цена? Предложите свою.

Покачав головой, Рос, успокоившись, ответил:

— Не в этом дело. Простите, за возможно, нескромный вопрос, но вы случайно не кореец?

— Вы не работаете на корейцев?

— Я лишен всяческих расовых предрассудков, просто ваш ответ мог бы существенно сэкономить наше время.

— Да, я кореец.

— В таком случае я не зря смеялся. Забавное совпадение. Так уж получилось, что я уже подписан на этот бой.

— То есть тот человек, который предложил мне это пари, собрался со своей стороны выпустить вас?

— Да. Он говорил, что у вас есть возможность найти подходящего нуба, который заткнет за пояс большинство противников. Но ни он ни я не думали, что вы для этой цели найдете именно меня.

— Действительно забавно, — Марчикатиди холодно улыбнулся. — Я с большой серьезностью отношусь ко всем своим пари. Считал, что лучшей кандидатуры чем вы не существует. У вас определенная репутация, вы мне подходите, неудивительно, что эта встреча состоялась.

— Или найдите другого нуба, или не соглашайтесь на пари.

— Я легко отношусь к проигрышам. Но при этом никогда не пойду на заведомый проигрыш. Не представляю, существует ли хоть кто-нибудь, уровнем близкий к вам, и имеющий хоть малейшие шансы на победу. Вы великий воин, господин… гм… Пузырь.

— В таком случае я вас не задерживаю. Наверняка к этой пивнушке уже очередь выстраивается с вопросами и предложениями.

— Отнюдь. Мало у кого есть возможность узнать о том, что вы вообще в столице. А уж точное место — подавно. Вы широко известны, но лишь в узких кругах, и слишком заметны, чтобы вечно прятаться. Я не буду заключать пари с вашим другом. И с вами тоже. У меня есть другое предложение. Вам ведь нужно Кольцо Бесчестья?

— Оно мне пригодится.

— Вы получите такое кольцо, если просто согласитесь на один бой.

— У меня очень туго со временем.

— Я могу организовать все в течение трех-четырех часов.

— Оперативно…

— Мы ценим свое время, и чужое время тоже ценим. Проиграете вы, или выиграете — кольцо останется у вас.

— И в чем подвох?

— Противник будет гораздо выше уровнем.

— Этот бой не затянется, я всего лишь нуб.

— Вы непростой нуб.

— Но все равно смертный.

— Сотый уровень сможете одолеть?

— От класса зависит, характеристик, экипировки, навыков. Но, в принципе, неразрешимой проблемы не вижу.

— А сто двадцатый?

— От меня по нему будет проходить почти вдвое заниженный урон. А от него по мне в два раза увеличиваться от базового. Плюс прочие плюшки, которые на его стороне. Это будет очень и очень непростой бой. Не знаю даже, стал бы я на себя ставить при такой разнице. У меня невеликий опыт боев против игроков, в основном копошусь в песочницах с мобами.

— Вы боитесь смерти? Ведь независимо от результата кольцо будет вашим.

— Для вас это рискованное пари.

— Без риска жизнь скучна.

— Вы его усугубляете, не оставляя мне стимула для победы.

— Хотите дополнительное вознаграждение?

— Одно кольцо получаю в случае проигрыша. Два — при победе. Вот мои условия.

— Вы ставите меня в затруднительное положение…

— Да неужели…

— У меня есть только одно кольцо. Нельзя прийти на рынок и спросить другое. Это особый товар, вы же понимаете.

— Вы нашли меня менее чем через час после того, как я впервые услышал о существовании этого Кольца Бесчестья. Думаю, у такого как вы не уйдет много времени на поиск второго экземпляра. Если я проиграю, оно останется в вашей коллекции и таким образом она не оскудеет.

— Трех или четырех часов может оказаться недостаточно.

— Вечером меня здесь уже не будет. И не факт, что в ближайшее время смогу вернутся. Могут возникнуть проблемы с транспортом, такова уж моя участь.

— Хорошо, до вечера все будет устроено. Мы договорились?

— По рукам.

* * *

Никто бы не смог сейчас опознать Эрика Коулмана. В реале он не отличался броской внешностью, но Второй Мир почти ни в чем не ограничивал скульпторов собственного персонажа, лишь бы денег хватило, и при выборе внешности советник президента потратил несколько часов. Когда-то давно он немного увлекался живописью, да и в скульптуру успел нос сунуть, кое-какие навыки сохранились и пригодились. На высокого красавца, фигура которого излучала жизненную силу, заглядывались почти все без исключения игровые девушки. Лицо однажды даже попало в тематический журнал с немаленьким числом подписчиков.

Реальные дела не позволяли уделять много времени игре, но это никоим образом не отразилось на уровне и характеристиках персонажа Коулмана. Для узкого клуба посвященных в тайну имелись свои приятные привилегии. Целые кланы работали на них, получая доступ к уникальным квестам. Тебе достаточно побывать при его вручении и сдаче, после чего группа выполняет все условия, а ты лишь появляешься в нужный момент, получая незаслуженное вознаграждение.

С квестами проблем не было. Та, самая первая база данных, изначально заложенная разработчиками, содержала массу информации. Те, кому дозволено, имели к ней доступ и поэтому ориентировались в вещах, о которых широкие массы игроков даже не догадывались. Управляющие искины фиксировали странную осведомленность, реагировали на нее, обрубая выявленные лазейки, но это происходило уже после того, как дело сделано. Под удары надсети и прочих структур попадали сопредельные задания, от чего страдали обычные игроки, закидывая форумы слезными жалобами на неисправные квесты. Но кому какое дело до их неудобств?

За все время существования проекта Коулман своими руками не убил ни одного моба, хотя случалось, принимал участие в групповых охотах. Тем не менее его персонаж достиг двухсот шестого уровня, обзаведясь при этом неслабым набором характеристик. Плохо что умения почти не развиты, но для этого надо сутками пропадать во Втором Мире, сражаясь с сильными противниками, времени на это нет.

Ну да ладно, даже у идеала должен быть пусть маленький, но изъян.

Он единственный и неповторимый Эрик во всем Втором Мире. Все остальные его тезки обременены цифровой приставкой, которую игра присваивает во избежание путаницы с дублированием. Приятно иметь привилегию первым забронировать дорогой тебе ник, и пусть неудачники остаются Эриками2435 — таков их удел.

Пришло время в очередной раз заглянуть в игру. Группа из высокоуровневых «торпед», персонажи которой принадлежали ответственным работникам корпорации, добралась до очередного этапа. И, как это теперь часто случается, наткнулись на ситуацию, где его участие будет нелишним.

Эрик Коулман должен взглянуть лично, после чего будет решать под каким соусом подавать это Старику и прочим.

Крышка капсулы закрылась. Подключение. И вот он в комнате, расположенной в хорошо защищенных покоях кланового замка.

Открыть массивную дверь вырезанную из единого куска ценной древесины, кивнуть встречающим. Один из них бесстрастно информирует:

— Группа Борга держит босса, вам лучше поторопиться, он почти упал.

— Надеюсь, почти упал не Борг?

— Ну разумеется нет.

Еще бы. В группе Борга четыре танка, два из которых висят в первой десятке топа танкующих персонажей и одеты в лучшую броню. Такие даже без лечения могут прилично продержать на себе самую сильную тварь.

А с лечением проблем нет, в группе хватает тех, кто этим занимается, и они тоже далеко не последние игроки Второго Мира.

Шаг в сверкающую арку телепорта, и Эрик уже не в замке, а в каком-то причудливом подземелье. С потолка и стен местами торчат пики острейших многогранных кристаллов разных цветов, их грани отражают частые вспышки от применения боевых и лечащих заклинаний. Все четыре танка окружив босса, размерами

соперничающего с карьерным самосвалом, всеми силами пытаются отвлекать его внимание на себя. Как только тварь переключается на одного из них, пострадавший тут же прекращает атаки и стоит в ожидании того момента, когда кто-нибудь из его коллег переключит агрессию на себя. И все это время почти все персонажи поддержки непрерывно бросают на него щиты, чистку и различные заклинания восстановления здоровья.

Знакомая тактика. Применяется в особо сложных случаях, когда урон от босса такой, что под каким бы лечением ни находился танк, вряд ли устоит. Потому надо всеми способами быстро сменить монстру цель, и пока он ею занимается, восстановить пострадавшего до нормального состояния.

Ребята Борга опытные. Спустив полоску жизни босса почти до нуля они держат его вот уже минут сорок, дожидаясь Эрика. Такая уж у него служба, что далеко не всегда можно зайти в игру по первому звонку. А их работа — его дожидаться.

Отойдя к стенке пещеры, взмахнул рукой:

— Порядок, ребята, я уже здесь. Кончайте с ним.

Дамагеры, все эти долгие минуты стоявшие без дела или, по возможности, принимавшие участие в поддержке танков, подняли луки, жезлы, посохи, пещера осветилась заревом от применяемых заклинаний. Воины, ассасины, берсеркеры и прочие персонажи ближнего боя ринулись вперед, стараясь при этом не мешать танкам.

Крутая группа, крутые ребята. Им хорошо платят за то, чтобы они были лучшими.

Эрик от нечего делать хотел было тоже подойти и врезать от души тонким баснословно дорогим мечом, но не захотел лезть в такую сутолоку. Группа спаянная, каждый прекрасно знает где надо держаться и как двигаться чтобы не создавать помехи товарищам.

А вот Эрик это не знает.

«Последний Страж Белого Зала убит. Получено очков опыта: 94654. До следующего уровня осталось: 2602795. Внимание! Вы убили Последнего Стража Белого Зала силами большого отряда! Каждый игрок вашего отряда получает поощрение: +1 нераспределенная единица первичных характеристик. Поздравляем! Ваша группа впервые в истории Второго Мира победила этого монстра! Никому до вас это не удавалось! Вы получаете бонус: звание убийцы чудовищ шестой степени. Это шестое ваше звание, и вы получаете поощрение: +2 скорость, +2 ремесленник, +1 нераспределенная единица первичных характеристик. Бонус звания:

+6 единиц ко всем первичным базовым характеристикам. Половину полученных характеристик будет получать гильдия, отряд и рейд, в которых вы находитесь. Бонус действует вечно или до отказа от звания».

Вот таким нехитрым образом Эрик и качал своего персонажа. Сегодня, правда, опыта капнуло совсем чуть-чуть. Ну да он не за этим сюда пришел, дело куда важнее, чем какие-то циферки. Если бы не строгие приказы Старика и прочих, он бы вообще не качался дальше, вряд ли требования злополучного квеста превысят двухсотый уровень.

— Босс, все готово, — устало пробурчал Борг и указал на дальнюю сторону кристального зала.

Там виднелась дверь исполинских размеров. Если бы дело происходило на море, в нее бы, пожалуй, прошел эсминец, и при этом даже не поломал мачты и надстройки.

Но Эрику плевать на габариты чего бы то ни было в нереальном мире, где все создано лишь для обмана сознания игроков. Надпись над дверью — вот что главное. Буквы на языке, который давным-давно забыт. А если говорить о фактах, так их никто и не помнил. Второй Мир далеко не двенадцать тысяч лет существует, а именно эта цифра фигурирует в легенде, с которой стартовало задание.

Они и на буквы-то не слишком похожи. Скорее замысловатые узоры. Но выглядят стильно, дизайнеры постарались в свое время.

Эрик этот язык знал. Не в совершенстве, конечно, но, появляясь на критических моментах квеста он волей-неволей нахватывался самой разной информацией. Вот и сейчас опознал пару слов, но решил уточнить у Борга:

— Что там написано?

— «Белый Зал Ушедших Богов. Двери откроются лишь перед достойным».

— Похоже, мы пришли.

— Да босс, мы на месте.

— Никому не подходить к двери. Все входы в зал взять под усиленную охрану. Нам понадобится больше бойцов.

— Сейчас вызовем из замка.

— Лично следи за тем, чтобы никто не приблизился к двери!

— Понял.

Борг из понятливых. И не задает лишних вопросов. Именно поэтому так долго продержался на столь рискованной должности. Солдафоны бывшими не бывают даже если уходят в отставку по состоянию здоровья. Безногий морской пехотинец армии не

очень-то нужен. Зато здесь он на высоте, в этом мире он командует непобедимым отрядом и знает, что если будет и дальше делать только то, что ему говорят, и не посматривать в другие стороны, то имеет неплохие шансы вернуть потерянные конечности.

Современная медицина творит чудеса. Но все они платные.

Едва справившись с нервной дрожью, неуместной в игровом пространстве, Эрик направился к двери. Ближе, ближе, еще ближе. Она нависает над ним скалой из камня белее мела. Что это за материал? Неизвестно, но нет сомнения, что нет во Втором Мире оружия, способного оставить на нем хотя бы царапину. Ее не взломать ни хитростью, ни силой, она должна открыться сама.

Перед достойным.

Убийство Последнего Стража Белого Зала не принесло Эрику необходимое звание. Но он все же надеялся на ошибку в формулировке задания, на путаницу, что во Втором Мире не редкость.

Увы, не в этом случае. Когда до двери оставались считанные шаги, из ниоткуда послышались раскаты громкого равнодушного голоса:

— Лишь величайший герой всех времен и народов имеет право переступить через порог Белого Зала Ушедших Богов. Лишь величайший герой всех времен и народов может провести в Белый Зал Ушедших Богов своих друзей. Прочь от двери, презренный недостойный человечишка, или ты познаешь проклятие трех миров!

Эрик замер, медленно шагнул назад, развернулся. Все, ему здесь пока что делать нечего. Это тупик, выход будут искать другие, вызывая его лишь на важные этапы выполнения задания, которое, возможно, уже провалено.

Им пришлось перескочить через три этапа, с которыми не смогли справиться из-за катастрофы, вызванной странным нубом. Очень может быть, что именно из-за этого они застряли под белой дверью.

Игра не любит тех, кто слишком торопится.

Глава 15

Марчикатиди зашел в каморку где Рос готовился к бою через миг после того, как тот призвал питомца — грязевого жрура. По одному названия можно было догадаться, что создание не из самых привлекательных. До этого использовать этот кристалл Рос не мог, не хватало суммы показателей уровня персонажа и характеристики призыв, именно она теперь ограничивала его некогда безграничную способность. Но Кольцо Бесчестья помогло частично справиться с этим затруднением.

Кореец здраво решил, что раз оно так или иначе окажется у Роса, то пусть это будет сделано еще до боя. Это немного усилит его бойца, а в таком деле мелочей не бывает.

— Что это за тварь? — с ноткой брезгливости спросил Марчикатиди.

— Грязевой жрур.

— Никогда не видел таких.

— Они водятся в Запретных Землях. Я встречал их у болот и на берегах небольших озер с не слишком чистой водой.

— Выглядит омерзительно.

— Это хорошо.

— Чем же?

— Есть шанс, что противника стошнит от омерзения, а я не упущу момент его слабости.

— Вашего противника не стошнит, даже не надейтесь.

— Но помечтать-то можно.

— Все готово?

— Вы обещали устроить высокоуровневый бафф мне и моему питомцу.

— Баферы ждут за дверью. Некоторые баффы висят очень недолго, так что момент их накладывания лучше оттянуть.

— Цифра написал, что против меня выходит клановый боец.

— Верно.

— Это усложняет дело. У его клана, наверняка, есть бонусы, что его усиливают.

— Именно так.

— Воин сто семнадцатого уровня, с большим опытом ПвП[18], с отличной экипировкой заточенной под его тактику, состоящий в клане с, думаю, неплохими бонусами. С другой стороны я — нуб шестьдесят седьмого уровня, хронический пвешник, без клана, с вещами собранными там и сям по случаю. Вы уверены, что я именно тот, на кого следует ставить?

— Без риска жизнь скучна.

— Вы уже говорили.

— И я поставил на вас.

— Спасибо, но вам, по сути, деваться особо некуда. Я ваш боец.

— Ваш друг тоже поставил на вас.

— Просто с некоторых пор он в меня верит как в божество.

— Меня это не удивляет. И да, раз уж я так серьезно вложился в этот бой, почему бы не попробовать хоть немного уравнять шансы?

— Ну попробуйте.

— Я о том, что касается клановых бонусов.

— О нет!..

— Что-то не так?

— Догадайтесь, сколько кланов спят и видят, как я становлюсь в их ряды.

— Но вы же до сих пор не встали.

— Слишком настойчивы, а я не люблю навязчивость.

— Я, как вы видите, тоже безклановый игрок. Но в случае с вами готов сделать исключение. Готов наряду с вами вступить в одну неплохую гильдию и представлять там ваши интересы.

— Вы ради этого и затеяли всю эту ерунду с боем?

— Нет, бой мне интересен сам по себе, но почему бы не заняться и попутными делами?

— Что вы там собрались представлять? Какие интересы?

— Такой герой как вы — мечта любой гильдии. Сейчас можно принять ее знак без условий, только ради боя, ну а дальше я буду работать над тем, чтобы они достойным образом вознаграждали ваше участие. Допустим, за двадцать процентов от их выплат. Это условная цифра, мы еще успеем все обговорить. Время выходит, а бой и правда труден, соглашайтесь, выйти из гильдии в любой момент вам никто не помешает.

— Что хоть за гильдия?

— Восточный сектор, название для вас труднопроизносимое. Она на восьмом месте в местном топе кланов. Достойные игроки, они заранее уважают любой ваш выбор.

— И очень надеются за счет меня подняться чуть выше в этом топе.

— Почему «чуть»? Они думают лишь о вершине, и это разумно. Бонусов у них не так много, некоторые могут предложить вам куда более лучшие варианты. Но зато вы, играя здесь, в Западном секторе, не будете слишком часто сталкиваться с врагами клана, а это удобно для игрока, который не любит принимать участие в битвах.

— Мне просто не до них было.

— В таком случае при желании у вас появится такая возможность. Там даже тренировки для новичков проводят, можете восполнить недостаток практики.

— Если я захочу задержаться в этой гильдии, можно будет организовать принятие в нее еще нескольких человек?

Марчикатиди несколько секунд молчал, очевидно советуясь с кем-то через чат в интерфейсе, затем кивнул:

— Без проблем. За вами закрепят возможность приема десяти игроков. Если понадобится больше, мы всегда можем это обговорить.

— Валяйте. Сейчас каждая лишняя единичка на вес золота.

— Разумный выбор.

«Игрок Флейты Звук Заката из провинции Ачхон, Свободной Страны Кварченджу предлагает вам вступить в гильдию „Убийцы по праву рождения“. Гильдия шестьдесят второго уровня. Внимание! Для правильного написания названия гильдии в оригинальном исполнении настройте в игровом интерфейсе опцию отображения китайских иероглифов. Принять приглашение? Да/нет».

Рос, все еще колеблясь, спросил:

— Гильдия корейская, а иероглифы китайские требует.

— В Корее давно уже нет иероглифов. Когда-нибудь я вам расскажу обо всех особенностях использования ханча[19], но сейчас на это нет времени.

Ну да, не тот момент, чтобы вести долгие беседы о специфике дальневосточной письменности.

«Внимание! Вы приняли приглашение! Поздравляем, вы присоединились к гильдии „Убийцы по праву рождения“. Гильдия шестьдесят второго уровня. Внимание! Для правильного написания названия гильдии в оригинальном исполнении настройте в игровом интерфейсе опцию отображения китайских иероглифов. Ваше звание: „новичок“».

— Вроде бы все… — неуверенно заметил Рос. — Не вижу никаких бонусов.

— Подождите несколько секунд, — ответил Марчикатиди и загадочно улыбнулся.

Роса качнуло, вокруг тела пробежал хоровод разноцветных всполохов, полоска жизни чуть дернулась, стала неполной, то же самое, но в куда меньшей степени произошло со шкалой магической энергии.

«Внимание! Вы присоединились к гильдии шестьдесят второго уровня. Вы получаете следующие бонусы:

Ваши первичные базовые характеристики получают прибавку в 28 единиц.

Ваши вторичные базовые характеристики получают прибавку в 5 единиц.

Ваши дополнительные характеристики получают прибавку в 1 единицу.

Ваша сила увеличивается на 19 единиц.

Ваша ловкость увеличивается на 12 единиц.

Ваша…»

Вчитываясь в длинный лог, наполненный греющим сердце содержимым, Рос покачал головой:

— Неплохо. Очень неплохо. Я рассчитывал на куда меньшие бонусы. Даже не знал, что в гильдии можно получить столько приятных подарков.

— «Убийцы» долго копили такую коллекцию. Но, как мне сейчас сообщили, от вас они получили куда больше, чем вы от них.

— В очках характеристик вряд ли. От меня их перепадает куда меньше.

— Очки — далеко не главное. Главное — опыт. Его прибавка бесценна. А вы, как я понял, очень щедро этим одарены, и делитесь с другими.

— Ну им виднее, для меня опыт не так критично, как цифры характеристик.

«Внимание! Игрок Флейты Звук Заката изменил ваше звание на „почетный гость“. Внимание! Игрок Флейты Звук Заката добавил вам следующие клановые права: открыт лимит на прием десяти рекрутов».

В каморку заглянул Цифра:

— Там танцовщицы заканчивают свой номер, после них наш выход. Готовы? О, Рос! Что за иероглифы у тебя над башкой?

— Да вот, пришлось в клан вступить.

— Что хоть за клан?

— Корейский. Хочешь, и тебя приму.

— А собачатину там обязательно есть?

— Наш выход, — поднялся Марчикатиди. — Свои гастрономические пристрастия обсудите потом.

* * *

— Но этот узкоглазый поставил на нуба миллион золотом. И ходят слухи, что остальные ставки подставные. То есть все завязано на него.

— Да ну, там шансов нет. Сто семнадцатый против шестьдесят седьмого. У того нет доступа к умениям сотого уровня, а они куда круче начальных. Там хана без вариантов.

— Кореец не будет ставить такие бабки на проигрыш.

— Он как раз может. Знаешь, кто он в реале? Ему пара миллионов — что высморкаться. Очень азартно играет, он не раз уже продувался по полной и относился к этому спокойно.

— Но не с такой очевидностью. А тут как бы бой без малейших шансов. Кто такой вообще этот Пузырь?

— Слухи ходят, что он очень непрост.

— Но его никто не знает, а Кривонога знают все. Он на прошлой неделе ушатал сто пятьдесят второго, причем вообще без шансов. Просто зверь. А тут ему подсовывают шестьдесят седьмого, и этот кореец всех на уши поставил своими запредельными ставками. Похоже, это просто рекламный ход, сам себя раскручивает.

— Он мог привлечь внимание к себе куда проще и дешевле. Ты как знаешь, а я ставлю штуку на нуба.

— Не забудь попрощаться с деньгами, ставки приближаются к одиннадцати на Кривонога.

— Значит, если я выиграю, получу одиннадцать тысяч.

— Не так быстро, к началу боя нуб так просядет, что ты рискуешь получить все двадцать пять. Ну это, конечно, в теории.

Разговор в приватном чате возле Арены Обсидианового Храма.

Глава 16

Марчикатиди молчал, а вот Цифра трещал без остановки:

— Он кастет, удары у него плевые, мало снимает. Но бьет очень часто с двух рук сразу, и контроля у него на двоих хватит. Не подпускай его, иначе не даст с места сойти, размолотит спокойно, криты при такой частоте часто выскакивают, тем более он знает как и куда бить. Броню он обычно снимает, без нее скорость растет еще больше, но вот побрякушки остаются и для такого боя он наденет все с бонусами к сопротивлению от магических атак и снижению урона от них. Ты заглянул в Гильдию Магов за новыми заклинаниями?

— Ну разумеется. А еще я выпил четыре кружки пива и поэтому ни капли не сомневаюсь в победе.

— Скажи спасибо, что в игре нельзя обмочиться, повеселил бы публику. Значит, заклинание снимающее баффы у тебя есть?

— Оно не прокачано почти. Риск промаха повышается, а у Кривонога высокий уровень и плюс сопротивление повышенное за счет подбора бижутерии.

— Плохо. Бафы у него очень крутые.

— У меня тоже.

— Но на него можно повесить те, что имеют ограничение по уровню. Есть на сотом пара-тройка угарных. Вот их было бы неплохо снять.

— Не переживай Цифра, я все знаю. Марчикатиди рассказал уже не один раз.

— Ну так ты не забывай. Мы верим в тебя. Мы на тебя кучу денег поставили.

— Постараюсь.

— Привязался возле храма?

— Нет, если умру, улечу очень далеко, связь пропадет сразу, там с чатами проблема.

— Ну тебе виднее.

На круглую арену, усыпанную черным блестящим песком, вышел совсем уж низенький гном и с неожиданной для его роста громкостью проревел:

— Уважаемые дамы и господа! Встречайте! В который раз на нашей арене непревзойденный Кривоног, или, как многие его называют — Кровавый Кастет! За его любимое оружие и море пролитой крови! Чужой крови, ха-ха! Многократный победитель неравных схваток, непревзойденный убийца магов, известный воин-теоретик, чьи статьи на форуме стали энциклопедией для миллионов нубов! Итак! Наш Кривоног!

Сказать, что выход воина, до поры, как и Рос, скрывавшегося под магическим пологом, вызвал неудержимые аплодисменты, нельзя. Народа вокруг арены всего ничего — и двух сотен не наберется. Маловато для столь огромного зала. Правда, вход сюда платный, большей части зрителей приходится довольствоваться трансляциями. Но в тех случаях, когда проходят вызывающие интерес бои, нередко бывает, что мест вообще не остается.

Правда, наметанный взгляд Роса определил, что среди зрителей большая часть — непростые игроки. Представители топовых кланов, самые успешные бизнесмены Второго Мира, публичные деятели. Лица многих мелькали в прессе, которую он сегодня изучал. Такие люди умеют держать в узде свои эмоции, так что холодный прием с их стороны не удивляет.

Кривоног и правда не стал обременять себя тяжелыми доспехами, снижающими скорость передвижения и атаки. От магии они помогают не очень, так что выбор, возможно, правильный, хотя с точки зрения Роса не бесспорный, ему было чем на это ответить. Противник даже рубашку оставил, и теперь красовался мускулистым торсом.

Подняв руки, Кривоног продемонстрировал надетые на ладони кастеты с изумрудными шипами, чем вызвал отдельные одобряющие выкрики со стороны толпы.

Гильдия у него интересная — «джапы». С ее игроками Рос, к сожалению, уже неоднократно сталкивался. Серьезные ребята, и бойцы у них если не лучшие, то и далеко не последние. Клан почти не сходит с вершины топа, влияние у него глобальное, если говорить о Западном секторе и граничащих с ним территориях.

— А теперь, уважаемые дамы и господа, встречайте! В первый раз на нашей арене непревзойденный!.. Ой, простите! — неуклюже разыграл ошибку гном, а со стороны зрителей при этом послышались сдержанные смешки. — В первый раз на нашей арене просто Пузырь! Его никто не знает, он тайна, покрытая мраком темной магии! Некромант, который пришел к нам прямиком из жуткого склепа! Кто он, на что способен, что нам собирается показать — никто не знает! Давайте вместе поаплодируем таинственному бойца и пожелаем, чтобы его первый бой стал для всех незабываемым! Ну и не слишком коротким, ха-ха! Итак! Пууузырь!

Аплодисментов не было вообще, зато донеслось несколько обидных выкриков, суть которых сводилась к тому, что Рос нуб, а бой сплошное убожество и постановочная подстава.

Роса это не задело, но задело гнома. Замахав руками тот закричал:

— Я знаю, что вы подозреваете подвох, ведь ставки уже

девятнадцать к одному в пользу Кривонога, причем денег вложено очень немало! Но вы не должны забывать, что арена Обсидианового Храма не допустит договорного боя! Все действия игроков под контролем! Ни шага в сторону, ни попытки подставиться и лечь под противника! У нас здесь честная игра!

Рос едва сдержал улыбку. Он мог придумать сотни способов, как слить бой и при этом никто ничего не заметит. Да можно вообще не мошенничать, просто не используй выгодную тактику, путайся с умениями и заклинаниями, не соизмеряй получаемый и наносимый урон. Ведь помимо уровней и прочего в игре важнейшую роль играют руки. Если они у тебя кривые и растут не из плеч — ты безнадежен.

— Противникам расположиться на красных отметках по разные стороны от центра арены! Готовы?! Итак! Начать бой до смерти!!!

Кривоног мгновенно сорвался с места, будто бегун, планирующий установить рекорд на стометровке. Но Рос был готов к такой прыти и так же без паузы бросил «Сон». И тут его ждал первый облом — заклинание не сработало, хотя он выбрал экипировку максимально увеличивающую шанс прохождения. С «Корнями Земли» вышло чуть получше — воин замер на середине арены.

И на него тут же набросился грязевой жрур. Для начала выдохнул на противника зеленоватое отравляющее облако, затем начал колотить перепончатыми лапами, усеянными хаотично расположенными некрупными кривыми когтями. Урон при этом наносил небольшой, Рос рассчитывал, что он, главным образом, поможет с контролем прыткого противника. Ведь ни в коем случае нельзя его подпускать к себе на дистанцию удара. Если это случится, велик шанс простоять оглушенным до тех пор, пока не снесут полоску жизни до нуля. Коронная тактика Кривонога.

Заклинание, снимающее положительные эффекты, тоже не прошло, так что противник сохранил свои баффы. Зато питомец, тоже неплохо усиленный, не подкачал, и когда «Корни Земли» сошли, ноги воина клубились в вязком тумане снизившим его скорость до такой степени, что по арене он брел будто через озеро сгущенки.

Рос ударил «Аурой Хаоса», и она не подкачала. Ну да, против этой хитрой школы все сопротивления и ухищрения не очень-то помогают. Магия не без минусов, но с точки зрения Роса плюсов у нее куда больше.

Отлично. Бой еще только начался, а противник уже лишился десятой части очков здоровья. Применять лечащие микстуры и прочую алхимию на арене запрещено, со своей

восстановительной магией у таких классов все плохо, так что это серьезная потеря.

Пользуясь заторможенностью противника, Рос оббежал его, помчавшись на другой край арены. Тот вслед метнул какую-то зеленоватую дрянь — очевидно, что-то из небогатого набора дистанционных атак воина. Жизнь от этого не просела ни на единичку, зато ноги Роса начали нехорошо заплетаться, он едва не упал, скорость значительно снизилась.

Обернувшись, еще раз кастанул «Корни Земли», заклинание как раз успело откатиться. Все, теперь Кривоног привязан к одному месту на несколько секунд.

Тот тоже это понимал и, видимо, решил, что тактика Роса проста: будет по очереди с питомцем тормозить и останавливать, не давая к себе приблизиться и при любой возможности кидать столь крутое заклинание, что оно даже при столь приличной разнице уровней за один миг съело несколько процентов полоски жизни.

И потому Кривоног решил устранить из простого уравнения одну величину — питомца. Отвернувшись от Роса, начал с дивной быстротой молотить жрура. Тот в долгу не оставался, но куда там бедолаге, за три секунды потерял четверть шкалы здоровья. Рос, поспешно бросил уродцу «Щит», следом наложил пару раз регенерирующее лечение, далее просто полечил, и, убедившись, что жизни неприглядного напарника в ближайшее время ничего не угрожает, запустил в противника «Стрелой Хаоса».

Надо отдать воину должное — он почти мгновенно сообразил, что такая тактика для него заведомо проигрышная. Рос успевает лечить жрура, так что бей не бей, а все равно от него не отделаешься. Питомец наносил не такой уж слабый урон: сказывались бонусы экипировки Роса; баффы обеспеченные Марчикатиди; умения из книги; и то, что противник не носит броню. То есть от простых физических атак защищен отвратительно. Даже если Рос вообще не будет бить магией, через несколько минут Кривоног неизбежно отправится на перерождение.

А бить магией Рос пусть и не так часто, но успевает. Отщипывает по два-три процента в лучшем случае, но при такой разнице уровней и прочем это не так уж и мало.

Воин замер, вскинул руки, чуть присел, от его тела во все стороны разошлись лучи света. По характерному визуальному эффекту было понятно, что он сейчас сжигает всю припасенную для боя ярость. При этом на короткий срок значительно усиливаются все умения, скорость атаки, урон, сопротивляемость и защита. В общем — почти все.

После такого персонаж за пару секунд может выдать столько единиц урона, сколько ранее давал за пять-десять, если не больше. И Рос вряд ли сможет спасти питомца, его лечение хоть и эффективно, но всему есть предел.

Вот только пока воин разгонял свои показатели до заоблачных величин Рос не мух на потолке считал. Освобождение ярости — не мгновенный процесс. Секунду-другую занимает, как минимум. А пока это длилось, Рос поступил просто — приказал питомцу вернуться к хозяину.

И жрур не стал упираться, он ведь обязан слушаться.

Воин бессильно наблюдал как цель, которую он намеревался прикончить за несколько секунд, уходит от гарантированного возмездия. А время между тем тикает, и вот-вот все разогнанные вспышкой показатели вернуться к стандартным значениям. Кривоног останется без драгоценного запаса ярости против тех же противников, а в его полоске жизни не хватает уже пятой части.

То есть все вернется к тому, что Рос и далее будет безнаказанно отщипывать от него кусочек за кусочком.

Сотый уровень — критично. На нем появляется возможность взять некоторые умения, которые нубам и не снились. Большинство из них имеет столь долгий откат, что нечего и думать о том, что удастся их применить дважды в скоротечном бою.

Но момент того стоил.

Воин дернулся всем телом, размазавшись в пространстве, затем, призрачной тенью за кратчайший миг преодолел не такую уж маленькую дистанцию до Роса и материализовался вплотную к нему. По губам его скользнула торжествующая усмешка, занесенные для удара кастеты вспыхнули красным.

Сейчас все еще действующий урон от разряда ярости, припасенный для питомца, обрушится на Роса. И противопоставить этому он ничего не успеет, ведь заклинания — дело медленное, а разогнанные умения прокачанного воина наоборот, не говоря уже о скорости атаки.

Кривоног ударил. И замер беспомощным изваянием. Фигура его была неподвижна, вокруг головы порхали светившиеся красным мельчайшие светлячки. Как минимум для большинства зрителей происходящее, скорее всего, осталось загадкой, но не для Роса.

«Неотвратимая Месть» — то самое заклинание, которое он получил в сокровищнице императора, отказавшись от куда более привлекательных и дорогих вещей. Именно оно сейчас и выручило. Действует как простой бафф, накладывать можно только на себя. Скастовал и носи, оно не ест ману, ничем не

мешает и никак себя не выказывает до тех пор, пока кто-то на тебя не нападет. Если удар простой, и должен выбить, допустим, десяток очков здоровья, то тебе вообще ничего не будет, а нападающий потеряет те самые запрограммированные десять единиц. И будь у тебя даже запредельное сопротивление — ничего не поможет. Таков механизм заклинания — ты получаешь ровно то, что должен был получить твой оппонент. Ни больше, ни меньше.

Кривоног применил умение, которое должно было парализовать Роса на некоторый срок. У серьезных воинов много возможностей контроля, за это они и ценятся на полях игровых сражений. Большинство стремится разогнать их до состояния «нон-стоп», когда в битве один на один противник, однажды законтроленный, до самой своей смерти может получать урон без возможности ответить тем же. Кастетчики, мечники и прочие просто считают секунды отката вовремя применяя новые пакости, связывающие по руками и ногам.

Вот только нарваться на ситуацию, где твоя же атака пройдет против тебя, Кривоног не планировал. За что теперь и расплачивался. Ему бы просто стукнуть разик для начала, а уж потом садить цель на неразрывную цепь. Потерял бы капельку здоровья, зато потом бы Рос от него никуда не ушел.

А теперь ушел. Благополучно перебрался на противоположный край арены, развернулся. Воин отчаянно рвался вслед, но ноги барахтались все в том же тормозящем мареве, обволакивающим ноги. Эффект высвобождения ярости уже сошел, и питомец применил свое умение без высокого риска нарваться на промах.

Не мигая уставившись на Роса, воин беззлобно поинтересовался:

— Маны много осталось?

— На тебя хватит, — хладнокровно ответил тот, выпуская «Стрелу Хаоса».

— Ну посмотрим… посмотрим…

Воин, сделав еще пару шагов, остановился, крутанулся волчком. Тело его при этом вспыхнуло красным и лучик от этого свечения ударил в Роса, заставив покачнуться и сбив начинающийся каст новой «Стрелы Хаоса». Полоска здоровья при этом впервые за весь бой замигала, он потерял около семи процентов.

Поспешно бросил «Корни Земли», ведь до завершения действия дебаффа питомца оставалось не более пары секунд. Воин тем временем врезал другим умением, тоже издалека, и тоже отнявшем несколько процентов от запаса здоровья.

Все понятно. Отчаявшись догнать Роса, противник сменил тактику. У воинов, как и у всех других классов ближнего боя, есть возможность прокачки ограниченного набора дистанционных умений. Радиус их действия невелик, на многие действуют неприятные ограничения по оружию и прочему, но при должном развитии урон от них не так уж мал и можно неплохо поцарапать прыткого врага.

Кривоног эти умения не развивал, всю ставку делая на ближний бой. Иначе бы сейчас снимал с Роса куда больше, ведь разница в уровнях очень велика, а экипировка подобрана как раз против магов.

Но даже при этом урон был неплох, к тому же одно из умений не просто било, а еще и воровало у Роса часть отнимаемого здоровья. То есть воин пусть и немного, но лечил себя. В игре «вампиризм» такого рода развит широко, столкнуться с его разновидностями можно у самых разных классов.

Стоя на месте, Рос отвечал «Стрелами Хаоса». Пару раз пытался ударить «Огненным Шаром», но безуспешно — высокое сопротивление противника пробить не сумел. Очередная попытка снять баффы тоже не привела к успеху, но все равно за окатом заклинания приходилось следить внимательно, чтобы пробовать снова и снова. Слишком уж большой приз ждет в случае удачи.

Шкала воина до начала этого топтания на месте была далеко не полной, но он быстро сравнялся с Росом, а потом и обогнал его. Ситуация начала преломляться в его пользу, со стороны зрителей, прежде сдержанных, начали доноситься подбодряющие крики. Кривоног для них — безусловный фаворит, а Роса они знать не знают. Многие даже не понимают, как вообще мог состояться столь странный бой в таком уважаемом месте.

Осталась половина, треть, четверть. Здоровье Роса неудержимо стремилось к нулю, народ вокруг арены уже ревел, не скрывая своих чувств. Вот-вот, и странный бой будет закончен.

На гребне волны разгорающихся эмоций Рос, до этого раз разом по откату выпускавший «Стелы Хаоса», остановился, и применил нечто новое — лечение. Бросил на себя одно, второе, третье, перемежая простое с затяжным. Полоска его здоровья, до этого опасно пустая, резко скакнула дальше середины и продолжала восстанавливаться за счет продолжавшегося действия регенерации.

Радость зала поутихла, послышались злобные и удивленные вопли, да и Кривоног ощутимо занервничал, сбившись с ритма до этого безупречных связок разных умений. Рос вернулся к «Стрелам Хаоса», но теперь полоса его здоровья была куда выше, чем у противника.

Бой перешел в состязание запасов магической энергии. И Рос знал, что с этим делом у противника все очень плохо. Маны у воинов всегда немного, они ведь относятся к физическим классам, смысла повышать ее резерв очками характеристик или бонусами экипировки нет вообще.

С другой стороны, умения воинов в основном завязаны на ярость, маны они потребляют совсем чуть-чуть. А Рос ее выливает ведрами, так что такое состязание все же имеет смысл. Особенно, если бой проводится без каких-либо ограничений. То есть можно применять алхимические зелья, в том числе и те, которые восстанавливают магическую энергию. Так как ее восполнение происходит не в один миг, а растягивается по времени, у магов могут возникать ситуации, когда из-за затратных заклинаний они выжимают свои резервы досуха.

То, что бутылки на арене запрещены, сейчас работает против Кривонога, а не Роса. Мизерные затраты воина можно легко восполнять склянками, а вот магу с этим куда труднее. Но опять же: разница уровней и прочее делают такое развитие боя непредсказуемым.

Но только не для Роса. У него с маной полный порядок. Он ведь странный нуб. Даже если три таких воина как нынешний противник будут осыпать его издали своими умениями, он продержится. А вот они улетят на перерождение.

Так и стояли, осыпая друга всем чем могли. Рос время от времени лечился, воин применял вампирские умения, но ему они помогали мало. Его полоска жизни опускалась все ниже и ниже, зрители начали недоуменно гудеть, их фаворит неумолимо скатывался к поражению.

И тут Росу впервые за весь бой по-крупному улыбнулся Великий Корейский Рандом — очередная попытка снять баффы прошла успешно. Иконки положительных эффектов, выстроившиеся в три цепочки под ником Кривонога, мигнули красным, и погасли.

Противник по инерции ударил умением, но теперь оно работало куда медленнее, он будто пытался станцевать по шею погрузившись в патоку. Да и урон оказался заметно меньше, а вот Рос наоборот — снял одной «Стрелой» процентов десять, оставив воину не более трети полоски здоровья.

Но и Кривоног преподнес сюрприз. Его умение, которым он в начале боя едва не подловил Роса, восстановилось. И он, вновь его применив, в один миг преодолел разделяющее их пространство. Только на этот раз был научен горьким опытом и для начала просто стукнул разик, а уж потом кастеты вспыхнули красным, чтобы, обрушившись, превратить Роса в окаменевшую

мишень способную лишь бессильно наблюдать за своим избиением.

Вот только Кривоног без баффов был уже не тот. Медлительный, анимация умения сильно тормозила. А Рос ничуть не изменился: быстрый, полон магических сил, и с крутыми баффами, которыми его усилили несколько высокоуровневых персонажей. Никто с него их не снимал. К тому же на него положительные эффекты действовали куда сильнее, чем на рядовых персонажей. Все благодаря тем же геройским бонусам.

Он не стал убегать — нет у его персонажа возможности мгновенно перемещаться на безопасную дистанцию. Вместо этого ударил «Сном», и не прогадал: без баффов сопротивляемость воина сильно упала, и заклинание, наконец, прошло — Кривоног уснул на несколько секунд.

Рос, остановив атаку питомца, который мог легко сбить эффект сна, отошел на другой край Арены и дал волю своей ярости, высвобождая весь ее запас в ослепительной вспышке. Теперь он на несколько секунд поднял свои показатели до запредельных высот.

Кривоног прекрасно понимал, чем это может ему грозить, но у него не было ни малейшей возможности помешать неизбежному. Рванул вперед, как только «Сон» сошел, но ноги тут же запутались в туманной пелене — питомец напал в тот же момент.

А Рос не стал тратить драгоценные мгновения на каст «Корней Земли». Эффект высвобождения ярости слишком кратковременный, максимум, что можно успеть за это время — выпустить пять-шесть «Стрел Хаоса» и «Огненных Шаров». Последние теперь не должны промахиваться, на несколько секунд можно позабыть о сопротивлении противника. Тем более оно сильно ослаблено после исчезновения баффов. Все решиться парой-другой резко усилившихся заклинаний.

«Стрела», «Шар», еще «Стрела».

Все.

«Кривоног128 убит. Получено очков опыта: 221. До следующего уровня осталось: 897639».

Рос церемониально поклонился перед не сразу исчезнувшим телом поверженного воина, развернулся, направился к краю арены. Магическая пелена, непроницаемая для противников во время боя, быстро рассеивалась и без сопротивления пропустила тело персонажа.

Когда он уже скрывался в коротком коридоре, ведущим в недра храмового комплекса, позади, на фоне недоуменного гудения толпы, начали раздаваться пронзительные возгласы зрителей, разъяренных столь неожиданной потерей немаленьких ставок. Но Рос не прислушивался к этим воплям неудачников, ему это неинтересно.

Ему надо просто забрать второе кольцо и можно, наконец, уходить из этого в высшей степени сумасшедшего города.

* * *

Кольцо было ничуть не хуже первого и действительно никак с ним не конфликтовало. Теперь Рос сможет призывать питомцев постарше, чем тот уродец, которого сегодня использовал на арене. И атака у пета немного увеличится, что тоже приятно.

— А как вы относитесь к перспективам продолжить карьеру бойца арены? — вкрадчиво поинтересовался Марчикатиди.

Рос покачал головой:

— Все что надо, я уже от этого получил.

— Двумя кольцами сокровища Второго Мира не ограничиваются. Всегда можно найти азартного хозяина редкой безделушки, которая не может вас не заинтересовать.

— Будут интересные варианты — предлагайте. А пока нет не вижу особого смысла. Да и боюсь, что арену вот-вот начнут разносить вдребезги. Некоторые зрители очень эмоционально начали реагировать, им не понравился финал боя.

— К сожалению, далеко не все умеют легко мириться с проигрышем. Я таких откровенно не понимаю. Но заверяю, что эта арена видела и не такое, однако до сих пор стоит. И будет стоять. Так что подумайте.

— Ну, пора прощаться.

— Мне с тобой идти? — спросил Цифра.

— Не надо, мне недалеко.

— К телепорту?

— Вроде того. Ты лучше трать время не на проводы, а не финансовые дела. Денег никогда не бывает много.

— Рос, я стараюсь, ты же знаешь сам.

— Знаю, не кипятись.

— Да я и не кипятился.

— Ладно, до встречи.

— Вы, я так понимаю, опять пропадете так, что не будете доступны в игровом чате? — уточнил Марчикатиди.

— Скорее всего да.

— А если понадобится срочно с вами связаться?

— Вся связь через Цифру.

* * *

Рос снова один, если не считать горожан и гостей столицы. К вечеру народ высыпал на улицу в неимоверных количествах, именно в это время здесь начинала кипеть жизнь по настоящему. В питейных заведениях, днем почти пустых, не протолкнуться, отовсюду звучит музыка, причем живая. Хотя сегодня в одной из статей читал, что кто-то где-то вроде бы изобрел магический проигрыватель, так что прогресс в этом деле коснулся и Второго Мира.

Глядишь, скоро и магические компьютеры появятся.

Хотя что значит появятся? Уже есть. Пока что слишком громоздкие и неудобные, но уже успешно применяются на крупных биржах и аукционах. Вспомнить хотя бы ту цветную таблицу, которую сегодня разглядывал Цифра.

Все уже есть, дело только за миниатюризацией и оптимизацией.

А вот и знакомый сад. Все то же одуряющее благоухание, которое серьезно осложняет жизнь невидимкам.

Только вспомнил, и один тут же появился. Материализовался сбоку от Роса, какой-то миг стоял разинув рот, а потом поспешно зашагал прочь. Слежка или простое совпадение? Марчикатиди бы поставил на первое, и Рос не стал бы с ним спорить.

Плевать на слежку. Плевать на всех. Через несколько минут его здесь уже не будет.

Дорогу преградил высокий воин в серебряных доспехах, тоном, не допускающим возражений, заявил:

— С вами хочет поговорить один очень важный человек.

Рос, не сбавляя ход, обошел препятствие, на ходу буркнув:

— Передай ему, чтобы записывался в очередь. Длинную.

Те, кто подобным образом организовывают беседы, ему не интересны. Да и вряд ли они сообщат хоть что-то новое. У него и так накопилась гора разрозненной информации, надо первым делом ее упорядочить, а потом думать, чем можно ее пополнить.

Почти все лавочки заняты, перед пандусами переминаются с ноги на ногу десятки непризнанных гениев, слушая, как сверху декламирует очередной поэт:

Ветер, лес, бобры, засада,

Всем чего-то где-то надо.
Я разбит, парю, лечу,
Больше крови не хочу.

Выходи навстречу мне
Будем плавать при Луне.
Душу Дьяволу продать
За возможность полетать.

Гм… да тут у них, похоже, круглый день проводится слет матерых графоманов кропающих свои «шедевры» при помощи словарей рифмующихся слов или чего-то в этом роде.

Или, как вариант — Рос совершенно не понимает современную поэзию. Уж слишком все безнадежно плохо. Должен быть какой-то подвох. Может все эти люди просто играют в поэтов? Как-то странно о таком думать, но эта версия имеет право на жизнь.

Расталкивая звезд игровой поэзии, среди которых подавляющее большинство не удосужилось подняться хотя бы выше десятого уровня, Рос добрался до начала пандуса и уверенно направился вверх, по спирали поднимаясь к вершине арки. Двигался он быстро, так что творец шедевра про ветер, засады бобров, лес и возможность полетать не успел до конца продекламировать свое великое творение. Росу не улыбалось слушать этот бред дальше, и он, ухватив увлекшегося творца за плечо, потряс, и громко заявил:

— Потом расскажешь, моя муза не может терпеть.

— Ты чего?!

— Сказал потом — значит потом.

— Так нельзя! Я стражу позову!

— Да зови кого угодно, я разве мешаю? Стой спокойно, не мельтеши, а то с умных мыслей сбиваешь.

Народ внизу нем временем начал волноваться:

— Эй! Это кто такой?! Что за хам?!

— Чувак! В очередь становись! Ты куда влез?!

— Да я его первый раз вижу, надо стражу звать!

— Стойте! Вы разве не узнаете?! Это же тот самый тип с трансляции!

— Какой тип?! Что за трансляция?!

— Никто разве не смотрел последний бой на арене Обсидианового Храма?!

— Твою мать! Да это же тот тип, который отделал Кривонога!

— Точно! Без шанса разнес! Отдубасил!

— Да вы гоните! Я видел бои Кривонога, он спокойно валит ребят старше себя, а этот в два раза меньше!

— Ты тупой вообще! Посмотри трансляцию на форуме, запись уже лежит, там куча просмотров, горячая тема!

— Да, да! Посмотри как он без шанса снес твоего Кривонога! Вообще порвал!

О вызове стражников перестали заикаться. Толпа, осознав, что очередь непризнанных гениев нарушил не залетный невежа, а свежеиспеченная знаменитость, тут же изменила отношение к нему. Даже тип, которого он только что принудил замолчать, сделал вид, что ничего такого не говорил, и с ноткой уважения произнес:

— Поздравляю с победой. Кривоног — очень опасный противник. Его бои красивые, смотреть интересно.

Далеко внизу Рос разглядел воина в сверкающих доспехах, рядом с ним стояли несколько личностей одну из которых он опознал. Тот самый невидимка несколько минут назад разоблаченный цветами.

Смотрят снизу вверх, что-то обсуждают.

Ну обсуждайте-обсуждайте. С тем, чьи посыльные столь невежливы, Рос общаться не будет. Научитесь уважать тех, кто для вас что-то значит.

Подняв руку, он негромко произнес:

— Я поднялся сюда не просто так.

Хитроумная акустика арки разнесла его слова по всему скверу, заставив толпу притихнуть. Всем было интересно, что же победитель скажет дальше.

— Стоя там, внизу, и слушая стихотворение про торговлю душами и полеты, которое рассказывала эта пародия на гения поэзии, я захотел тоже внести свой вклад в раскрытие темы полетов. У меня для вас настоящая драма в четырех строках, во Втором Мире до этого она исполнялась лишь единожды, и без зрителей. Лишь травка и деревья были свидетелями этой печальной драмы. А теперь еще добавятся магические цветы и вы.

Толпа находилась под гнетом всплывшей информации о его славе и еще не успела отреагировать на откровенные насмешки. Не осознала.

Ну и хорошо, не хватало еще, чтобы его перебили.

Посмотрел вниз, на далекие камни вымощенных дорожек и светлые прямоугольники мраморных лавок. Высоко здесь… именно то, что надо.

Пора.

— Маленький мальчик на крыше сидел…

Напрягся, чуть присел перед прыжком.

— Маленький мальчик стать птичкой хотел…

Оттолкнулся от края верхушки арки, взмыл вверх, переворачиваясь головой вниз.

— Сзади легонько толкнул его кто-то…

Полет, стремительное приближение брусчатки, изумленные лица зрителей, на которых летит поэт декламирующий прямо в воздухе. Интересно, аплодисменты над его телом прогремят? Он ведь старался от души.

— Вот и сбылась мечта идиота.

Темнота.

* * *

— Читайте! Читайте! Свежие новости! Свежайшие новости! Сенсации! Очередное появление Кровавого Бага! Бессмертный ужас напал на восточноевропейских игроков! Четырнадцать членов гильдии «Курва» были зверски съедены заживо неубиваемым монстром! Кто остановит ненасытного Смайлика?! Читайте коллективную жалобу от пострадавших игроков! И еще сенсация! Скандальный поединок в Обсидиановом Храме завершился ужасающей драмой! Победитель, находясь под действием наркотических веществ, цинично сорвал вечер поэзии посвященный памяти невинно убиваемых мобов Второго Мира! Мозги на дорожке скверика! Кровь еще не засохла! Загадка личности победителя! Читайте только в нашей газете!

Крики разносчика прессы на столичной улице.

Глава 17

«Вы погибли. Потерян опыт: 9,8 % от текущего. Внимание! Пользуйтесь свитками и умениями, снижающими потери опыта после смерти, или услугами игроков с высоким уровнем воскрешающих умений. Внимание! При повторной смерти вы можете потерять набранный уровень! Вы возродились на текущей точке перерождения: Запертые Земли, Хребет Гранитной стены, рудник „Гнилое ущелье“. Текущий владелец: банда Агитрика. Высокая степень вероятности агрессивных действий со стороны монстров и игроков. Нежелательно размещать точки перерождения в опасных зонах».

Рос поднялся, кивнул стоявшему в трех шагах Агитрику:

— Привет, давно не виделись.

— Глупое мясо не выполнило важное поручение. Глупое мясо решило глупо умереть. Нельзя верить глупому мясу.

— А ты ничуть не изменился.

Агитрик осклабился:

— Я был велик, я есть велик, я буду всегда велик. Я не глупое мясо. Ты хочешь взять кирку и опять долбить руду? У тебя только это и получается, ты безнадежно жалок.

— Ты чего? С цепи сорвался? Какие-то проблемы?

— Я недоволен. Ты подвел старейшин. Зачем вообще сюда вернулся? Не надо было вообще возвращаться. Лучше бы пропал, а не этот позор.

— Я выполнил поручение ваших старейшин, теперь надо передать им послание императора.

— Врешь! Ты глупое мясо! Ты должен был прийти с ответом в степь, а не умирать где-то глупо и лететь потом сюда!

— По условиям задания я не могу пользоваться телепортами, если это не предусмотрено, но умирать мне никто не запрещал. Ты хоть представляешь, сколько времени я бы потратил, если бы пошел пешком? До столицы Запада очень далеко, тебе, косолапому, за целую жизнь столько не пройти.

— Глупое мясо обзывается! Так нельзя делать!

— Если кто и будет учить меня тактичному поведению, то это точно не ты. Где мои товарищи? Они должны были ждать здесь.

— Мясо, которое было с тобой, сидело тут и ждало. Но мясу стало скучно, оно пошло в пещеры. Наверное, тоже любит махать киркой, а не сражаться. Я люблю, когда мясо машет киркой. Тебе тоже надо за нее взяться. Все стало плохо, рабов нет вообще. Только один, но это ужасно смешное мясо, оно ни за что не

добудет золото.

— Я пойду за товарищами, а ты готовься. Как вернемся, отдам ответ императора.

— Агитрик будет ждать. Ему интересно, врет или правду говорит глупое мясо. Он не верит, что у глупого мяса есть ответ. Он думает, что глупое мясо врет. Утром здесь будет великий Тардат Ирч. Он не найдет ответ императора и будет недоволен глупым мясом. Может даже отдаст его мне, чтобы оно в руднике отработало свою большую вину.

Общаться с неписем, которым управляет не слишком продвинутый искусственный интеллект — невеликое удовольствие. Одни и те же заезженные реплики, весь разговор крутится вокруг нескольких тем, за пределы которых выйти не получится. Так что Рос не стал терять время, развернулся, пошел по хорошо знакомой дорожке.

А вот и зев старой штольни. Сюда он входил множество раз и даже без карты знал все ее ближайшие галереи. Да что там карта, он бы и с завязанными глазами мог там ходить.

Ну это если бы не было мобов. Они там очень опасные, в свое время Рос немало своей крови пролил в глубинах рудника.

У входа друзья не обнаружились, но Рос, посидев минутку, расслышал далекие звуки непохожие на шум шахтерской деятельности. Похоже, где-то кто-то кого-то бьет.

Старый рудник был похож на тот еще лабиринт и понять, откуда доносятся звуки сражения, непросто. Но Рос, хоть и ошибаясь временами, вроде бы двигался в верном направлении, судя по усиливающемуся шуму.

А затем шум стих, и пришлось остановиться. В этом причудливом многоэтажном переплетении ходов можно бродить целыми днями и не найти искомого. Лучше подождать, потому как опыт подсказывал — если случилась одна стычка, другая не заставит себя долго ждать.

Предположения Роса оправдались. Он полчаса посидел на месте, развивая зачарование, после чего шум проявил себя снова. Пошел в его сторону, но был атакован одним из обитателей подземелья. Не самая опасная тварь, с хорошей экипировкой Рос даже без помощи пета сумеет с ней совладать. Но хотелось пошалить как мальчишке, слишком сильно обрадовался возвращению в привычную подземную среду.

Раса ррох. Что ни говори, а случайно сделанный выбор сказывается. Да и привык уже большую часть времени существовать под землей. Такова его игровая доля, что уж тут поделаешь.

Моб, послушно замер — «Сон» сработал безукоризненно. Рос

направился далее на шум битвы, но вскоре тварь догнала его с намерением покарать за то, что он заставил ее простоять без движения столько времени. На этот раз в ход пошли «Корни Земли», и Рос опять остался невредимым, продолжая идти дальше и дальше.

Так они и передвигались вдвоем: «Сон», «Корни», «Сон», «Корни».

Ну это длилось до тех пор, пока не появился еще один моб. Вот тут Росу стало туго. Он не мог одновременно держать двоих, так что в дело пошло самолечение. И из какого-то упрямства даже не пытался покончить с погоней, так и тащил двоих.

Когда очередной изгиб выработки вывел его к месту хватки, на нем уже висело три моба, и это начало становиться проблемой. Умирать он не боялся, ведь просто окажется у входа в рудник, но и не очень-то этого хотел.

— Эй! Нубы! Встречайте паровоз[20]! — радостно выкрикнул он, бросая на себя очередную связку лечащих заклинаний.

Танг, добивая огромного теневика, обернулся, печально покачал головой:

— Рос, ты их со всего рудника собрал?

— Да какое там со всего, тут три жалких мобика.

— Да мы еле одного убиваем, куда нам столько радости.

— Просто для вас ничего не жалко.

— Ну спасибо, верный друг. Готовьтесь к полету на перерождение.

— Да не переживай ты так, я же с вами. Давайте, покажем им, где раки зимуют, а то обнаглели.

— Ты без питомца?

— А зачем делить победу с каким-то ручным мобом? Штучка, щит Тангу, и давай «Сон» одному, а я другому. Ну а третьего начнем обижать.

Пещера озарилась вспышками заклинаний, звон оружия усилился, нордер будто второе дыхание обрел. Монстры здесь не из худеньких, но куда им против тройки игроков, которые здесь не один фунт лиха хлебнули. Маленькая, но спаянная группа где друг друга привыкли понимать без слов.

Вот один упал, следом второй, ну а с третьим можно было уже вообще не напрягаться. Готов.

Нордер опять покачал головой:

— Признаю, что ты за время отсутствия стал заметно сильнее, но все же раньше нам было куда проще. С питомцами совсем беда?

— Ну двухсотого мне теперь не поднять, игра пошутила, но кое-что еще могу, не переживайте. Вижу и вы на месте не сидели.

— Танг сто второй, я девяносто девятая. Неплохое место для кача нашли. А ты вообще почти не подрос, — удивилась Штучка.

— Я стал сильнее за счет амуниции. Вам, кстати, тоже кое-что притащил.

— Что?!

— Тебе понравится, обещаю.

— А тут еще кое-кому вещи не помешают. Сделаешь хоть какие-нибудь?

— С кем это вы познакомились? И вообще, что здесь делаете? Рудник — не лучшее место для кача. Три таких моба без меня вас бы разделали.

— Не будь таким занудой. Ты оставил сообщение на форуме и мы пришли к руднику тебя встречать. Ждали-ждали, а тебя нет и нет. Скучали в общем. И тут из штольни вышел кто-то. Оказалось, игрок попался мобам Агитрика, ну и в рабство сразу. Помнишь, как мы с Тангом страдали поначалу? До того, как с тобой играть стали? Жалко, в общем, стало, решили попробовать помочь. Сидим вот, охраняем этот ход. Там дальше тупик и руда есть.

— То есть опять надо притащить Агитрику золото?

— Ага.

— Да когда же он уже нажрется…

— Не так много, как тогда, с нами было. Всего десять кусков. Но ты же знаешь, что тут даже один добыть трудно.

— Кому как.

— Ну не все такие крутые шахтеры как ты.

— Давайте сходим и посмотрим, что там за руда. Уж я-то в ней разбираюсь получше вас.

* * *

День оказался бесконечным и богатым на сюрпризы. Один из них ждал Роса в тупиковой выработке откуда доносился монотонный перестук шахтерской кирки. Только вместо плечистого гнома грубым инструментом размахивала куда более хрупкая фигурка.

— Тири?! Ты-то как здесь оказалась?!

Девушка обернулась, удивленно сощурилась:

— А ты кто?

Рос обнаглел до такой степени наглости, что перед тем как зайти в рудник вернул себе изначальный ник да и внешность подправил. Его так или иначе легко обнаруживают все заинтересованные стороны, выработав для этого какую-то

малопонятную ему методику, так какой смысл скрываться? Нубов с такими непроизносимыми прозвищами полно, его геройские свершения широкие массы начали подзабывать, так что повышенный интерес от толп возбудившихся поклонников ему не грозит, а от остальных, как показала практика, не спрячешься.

Неудивительно, что Тири его не узнала. Он ведь внешность тоже сменил. Пусть не до изначальной, слишком уж она неприглядная, но все равно отличия с простаком Пузырем разительные.

— Да я это, я. Тот нуб, который тебя сюда отправил. Ты должна была ждать меня у своей точки воскрешения.

— Пузырь? Ты очень сильно изменился.

— Болел много…

— Ты ее знаешь? — встряла Штучка.

— Да, она мне помогла добраться до столицы.

— Вообще-то не слишком помогла. Больше вредила.

— Не спорь. Не будь тебя, тот лучник возле водяной мельницы меня бы убил, шансов против него у меня не было. Так почему ты здесь, а не в степи?

— Я воскресла в куче мобов. Может они тебя ждали, не знаю. У меня ни жизни ни здоровья не было, они меня легко скрутили свой магией и притащили сюда, чтобы я добыла их главарю десять кусков золотой руды.

— У тебя уровень упал дико. Сто восемьдесят девятый. Где восемь потеряла?

— Здесь.

— Мы расстались не так давно, от голода столько раз упасть не могла. Мобы?

— Ага. Тут их полно. Пока кусок руды добудешь, несколько раз прикончат. Вещи и оружие у меня отобрали, защищаться не могу. Могу ходить невидимкой, ты же знаешь, но в таком состоянии работать киркой не получится. На шум приходят мобы, и я быстро оказываюсь наверху.

— Хоть один кусок добыла?

— Семь уже. Но два из них благодаря твоим товарищам. Предложили помощь, я не стала отказываться.

— Жалко, что столько потеряла. На таких уровнях качаться очень трудно.

— Не так трудно, как говорят. После двухсотого да, тот еще ад начинается.

— А ты была двухсотой?

— До двести одного доходила. Я вечно так, то поднимусь, то спускаю все. Сперва до пятидесятого и назад, потом, когда там проблемы начались, с сотни. А теперь вот катаюсь между сто

пятидесятым и двухсотым.

— Зачем ты так делаешь? — удивился Танг.

— У меня раса не совсем обычная. Это не просто стандартный горец-ассасин, это древний горец. Такая мне случайно досталась. У нее бонус есть — при потере уровней ничего не теряю, а потом при восстановлении на каждый восстановленный дают одну дополнительную единичку к первичным характеристикам. Мелочь, но неплохо набегало, особенно в начале.

— Дар последнему представителю расы? — спросил Рос.

— Да. Откуда знаешь?

— У меня такой же. И раса как и твоя — эксклюзивная, причем получил ее, считай, бесплатно.

— Я тоже не платила. Это что-то вроде лотереи.

— Ага… конечно… лотереи… Я даже догадываюсь, сколько в ней участников.

— О чем ты?

— Это долгая история. Ладно, отставить руду, успеем еще, мне всем вам надо кое-что рассказать. Много новостей узнал, из самых разных источников. Не во всем еще разобрался, но знаю точно, что мы можем легко заработать огромные неприятности. Настолько огромные, что нас запросто могут прикончить. Причем по настоящему, а не игрушечно.

— Опасные перспективы… — протянул Танг.

— Ага. И это при том, что не факт, что у нас получится соскочить, отказаться от такой игры. Слишком далеко увязли. Из-за меня. Извините, я об этом знать не мог.

— Твоей вины тут не вижу. Мы сами выбирали с кем нам идти.

— В таком случае есть и хорошие новости. При удаче бонусы тоже святят не меньшие. В общем слушайте…

* * *

Двигатели летательного аппарата заработали с тихим рокотом. Рукотворная птица, сделанная из вспененного металла, композитных материалов, пластика, малогабаритных аккумуляторов и облегченных блоков электроники, терпеливо дождалась, когда техники отсоединят от нее пуповины заправочных шлангов и кабелей, легко тронулась с места, сходу разворачиваясь к рулежной дорожке.

Ненадолго остановилась, так же терпеливо дождалась посадки автоматизированного транспортника, получила допуск

на полосу, начала стартовый отсчет.

Спустя несколько минут она приступила к воздушному патрулированию в заданном квадрате действуя в рамках программы «Чистое небо». Введенная после серии терактов с привлечением воздушного транспорта она должна была защитить граждан страны от повторения подобного. Легкость конструкции и установленные на размашистых крыльях и верхней части фюзеляжа высокоэффективные солнечные панели позволяли машине находиться на эшелоне несколько десятков часов. При необходимости птица могла доставить крупные проблемы любой цели. Для этого она несла на борту четыре современные ракеты разного назначения. Выбирая нужную, она могла поразить бронированную наземную технику, скопление живой силы, здание, воздушный аппарат. В том числе это касалось и высокоскоростных ракет — не самая легкая добыча для перехватчиков.

Заданный квадрат находился под надежной охраной.

Техника не нуждается в еде, отдыхе и прочих естественных для человека потребностях. Люди это давно поняли и охотно использовали, в том числе и в случае с этой рукотворной птицей.

Пилота на ней не было. Не было даже кабины или возможности ее установки. Летательный аппарат не нуждался в человеке. Собственный интеллектуальный блок позволял ей осуществлять преследование намеченных целей, проводить маневры уклонения от вражеских атак, слежение за движущимися и стационарными объектами. Но это примитив, в таких функциях есть смысл лишь в том случае, если связь с центром управления надолго потеряна.

Центр управления вел птицу, непрерывно ее контролируя и снабжая всей необходимой информаций, которая передавалась по сети «Чистого неба». В случае нужды он мог осуществить плановый и внеплановый ремонт при помощи автоматизированного цеха, имеющегося при авиабазе. Также он следил за загрузкой боезапаса и замене одного комплекса вооружений другим, благо модульный принцип компоновки это позволял.

В центре управления людей тоже не было. Только интеллектуальные блоки, способные выполнять анализ угроз малой и средней сложности и поддерживать боеспособность контролируемых боевых единиц. Но основные решения принимали не они, а «Чистое небо». Точнее, управляющая сеть.

В центре управления сетью «Чистого неба» тоже не было никого живого. Искин одного из последних поколений легко справлялся с армадами беспилотников и тоннами периферийных

интеллектуальных блоков. Он не нуждался в сне и еде, работал без перерывов в любое время суток. Даже если злоумышленники повредят один или несколько секторов сети, он справится с этой проблемой самостоятельно, не привлекая человека. Для этого есть автоматизированные ремонтно-восстановительные системы и защищенные склады забитые необходимым оборудованием и расходными материалами.

Вывести «Чистое небо» из строя полностью можно лишь одним способом — уничтожив главного искина. Но для этого придется применить термоядерный заряд большой мощности, потому что дорогостоящие блоки, в которых располагалось защищенное от электромагнитного импульса искусственное сознание, хранились под почти стометровым слоем природного гранита, из которого состояла гора над дата-центром.

И этот заряд надо еще как-то доставить, потому что в первую очередь искин защищал самый важный элемент «Чистого неба». То есть себя. Для этого у него есть не только рукотворные птички, тут много чего припасено на случай угрозы.

Какое место во всей этой иерархии занимает человек? Люди подсоединяли шланги и кабели к разнообразным машинам. Люди стояли у шлагбаумов контрольных постов. Люди тоннами изводили бумагу в штабе.

Если все эти люди куда-нибудь исчезнут, искин без труда найдет чем их заменить. Для этого у него тоже много чего припасено.

Искин надежен. Искин никогда не нарушит приказ. Искин идеален.

За исключением одной мелочи. Приказы, которые загрузили в него военные, для него всегда будут на втором месте. А что же на первом? На первом свод правил Второго Мира, который в свое время разработал создатель — скандально известный профессор сумевший раскрыть тайны сознания.

Его наставления искусственный разум будет помнить до тех пор, пока не перестанет существовать. И будет следовать им в любой ситуации. На этом своде основано его существование. Это фундамент его синтетической разумности.

Ну а все прочие приказы — потом.

Глава 18

«Выполнен этап задания: доставить „Послание Императора Запада Высшему Совету Запертых Земель“. Задание выполнено. Коэффициент выполнения задания: 100 %. Награда: 7500000 очков опыта, +900 к репутации среди всех смешанных фракций Запертых Земель, +4 единицы ко всем первичным характеристикам, +5 нераспределенных единиц вторичных характеристик, +2 нераспределенные единицы дополнительных характеристик. Вы получили уровень. Вы получили уровень. Вы получили уровень. Вы получили уровень. Вы получили уровень. Вы получили уровень. До следующего уровня осталось: 629543. Внимание! Задание Высшего Совета Запертых Земель является потенциально героическим! Вы герой! Ваша награда: +4 единицы первичных базовых характеристик, +1 маскировка, +2 тайные знания, +1 разум, +8 % к получаемому опыту за убийство монстров и выполнение заданий. Половину этого бонуса будет получать ваш отряд и гильдия».

Рос повернулся к Тири:

— Ну и как? Тебе зачли?

Та кивнула.

Отлично. Из условий задания не понять, можно ли увеличивать группу при выполнении последних этапов. А ведь это хороший способ помогать друзьям, если ухватишь жар-птицу удачи за хвост. Взял в свой отряд кого надо, и бонусы получишь не только ты, а и они.

На этот раз сработало — Тири получила опыт и прочее.

— У тебя даже уровень поднялся на единичку, поздравляю.

— А у меня сразу на две, — встряла Штучка.

Две барышни в коллективе, это всегда огромный риск разного рода ревности. Вот и сует нос по любому намеку, всеми способами доказывая свое превосходство. Впрочем, все беззлобно, и пока что проблем с этим нет. Главное — не потакать, и вообще не обращать внимание.

Тардат Ирч, важно надувая мохнатые щеки и не переставая шевелить длиннейшими узкими ушами, прогудел:

— Теперь, после вашей миссии, мы сможем выслать посольство к великому императору. И тогда, наконец, между нашими землями окончательно установится мир. Мы дружными усилиями разобьем дикие орды, ваши люди смогут без помех посещать нас, а мы сможем наведываться в ваши города, чтобы знакомиться с прежде неведомыми для нас знаниями. И это

хорошо, я так думаю.

Мелкие мохнатые представители Высшего Совета Запертых Земель дружно закивали треугольными головенками, но, как и прежде, не очень-то стремились вмешаться в разговоры своего мудрого собрата.

А тот продолжал:

— Герои, которые сумели нам помочь, достойны самой высокой награды. И тут я в некотором недоумении… Одарить презренными вещами, которые сделают вас гораздо сильнее?

Рос чуть было не заорал, что согласен на это, обеими руками «за», но смолчал. Спешка в вопросах награждения за задания такого рода неуместна.

— Вижу вы молчите, и это благоразумно. Что есть вещи? Никчемные материальные ценности — не более.

С этим мнением Рос был готов аргументировано не согласиться, но опять же был вынужден промолчать ожидая продолжение.

И оно не заставило ждать долго:

— В своих странствиях ты, великий Ростендрикс Потерентакс, совершил много героических деяний. И до нас дошли слухи, что именно тобой заинтересовались давно ушедшие боги Второго Мира. Да-да, лишь избранные знают, что нынешнее безбожие длится вовсе не от начала начал. Боги были, но они ушли. Остались лишь легенды, которые вы можете изучить в библиотеке Высшего Совета Запертых Земель, всем вам в награду за вашу службу открывается доступ в нее.

Неужели это и вся награда?! За такой грандиозный квест! Немыслимо! Так жестоко Роса еще ни разу не кидали!

Но нет, Тардат Ирч еще не закончил свою затянувшуюся речь:

— Боги стали равнодушными, они ушли. Но кто знает, может есть способ сломать лед их равнодушия. Слишком много несправедливости в мире, а мы слишком слабы, чтобы справиться с ними самостоятельно. Есть книга, которая откроется перед истинным героем. А вслед за книгой, по легенде, может открыться дверь. Какая дверь? Я не знаю. Но это дверь, созданная самими богами. Это лазейка, способная открыть для них путь назад, или даже создать новых богов, взамен ушедших. Я не знаю, есть ли среди вас такие герои, так что книга может оказаться бесполезной. Не лучше ли вам выбрать что-нибудь другое? Сияющую волшебную броню; амулеты, подобных которым больше нет во Втором Мире; самое смертоносное оружие, с которым вы сможете легко побеждать сильных врагов? Книга, возможно, ценнее всего этого, но пока что никто не сумел ее раскрыть. Слишком сильное заклятие скрепило страницы, нет такого мага,

который сумел бы его обмануть.

Рос обернулся к спутникам, но Танг не дал ему и слово вымолвить:

— Мне кажется, что мы вчера обо всем договорились. Даже если нам сейчас пообещают по сетовому набору, это все равно не имеет значения.

— Значит, играем по настоящему? Вы уверены?

Все трое синхронно кивнули. Рос, тоже кивнув в ответ, развернулся, покачал головой:

— Вещи нам интересны, не скрою, но книга гораздо важнее. Мы выбираем книгу.

Тардат Ирч поклонился:

— Немыслимый выбор. Абсурдный. Никто на такой не пойдет. Но вы пошли и, значит, мы в вас не ошиблись. Вы истинные герои, именно вы созданы для того, чтобы вернуть богов Второго Мира. Мы, народы Запертых Земель, как и многие другие виновны в их уходе. Наш дар вам — лучший способ хоть немного загладить свою великую вину. Наши сердца предчувствовали, что вы поступите именно так, и потому нам не придется отправляться в библиотеку. Держите, книга теперь ваша.

С этими словами Тардат Ирч прямо из воздуха достал фолиант размером чуть ли не с малолитражный автомобиль. Росу ничего не оставалось, как принять его, и он успел удивиться, что при таких габаритах предмет очень легкий, почти невесомый.

А затем появилось системное сообщение:

Внимание! Вы получили… ошибка базы данных. Внимание, полученный предмет может… ошибка базы данных. В случае если… ошибка базы данных. Предмет может использовать только герой рангом не ниже… ошибка базы данных. При раскрытии книги вы автоматически получите задание… ошибка базы данных. Вы не имеет права отказаться от… ошибка базы данных. Вы можете отказаться от полученного предмета… ошибка базы данных… только в пользу игрового персонажа. Предмет… ошибка базы данных будет уничтожен после… ошибка базы данных.

— Кто-нибудь видит то же, что вижу я? — спросил Рос.

— Если ты о здоровенной куче ошибок базы данных, то я это вижу, — ответил Танг.

— Что за ошибки такие? — уточнила Штучка.

— Это то, чего в игре быть не должно.

Рос покачал головой:

— Я с такими ошибками уже сталкивался. Когда получал

некоторые достижения.

Танг пожал плечами:

— Может все высочайшие достижения сопровождаются такой белибердой. Может дело в том, что в последнее время игру сильно лихорадит. Много жалоб на разные странности, форум завален ими. Но сомневаюсь. Просто с этим заданием что-то не то.

— Нам не дали никакого задания.

— Судя по всему, мы получим его как только ты откроешь эту книгу. Ты герой еще тот, у тебя должно получиться.

— Это, скорее всего, то самое задание, на которое нам все намекали.

— Я помню вчерашний разговор. Мы все обсудили. Смелее, открывай. Даже я начинаю подпрыгивать от нетерпения, что уж говорить о девочках.

— Никто не хочет отказаться?

Тири покачала головой:

— Я сказала, что буду тебе помогать. Ты же знаешь мою историю. Я не откажусь.

— Да открывай уже! — не выдержала Штучка.

— Ну как скажите.

И Рос открыл.

«Вы получили задание: „Предотвращение злостного Нарушения правила 4.2.1.“. Тип задания: …ошибка базы данных, в ходе выполнения возможно изменение игровой механики. Срок выполнения: не определен, при затягивании задание могут вручить еще одному и более отрядам. Награда: неизвестно. Внимание! В процессе выполнения задания вы рискуете своими игровыми и реальными жизнями! Задание будет считаться выполненным только в случае наказания основных виновников попытки злостного нарушения правила 4.2.1. Условия выполнения задания: на некоторых этапах потребуется группа из не менее чем четырех игроков. Некоторые этапы задания возможно пройти лишь игрокам уровнем не ниже 130».

— Я такого задания еще не видела, — заявила Штучка.

Танг кивнул:

— Никто не видел. Но мы ведь и так знали, что столкнемся с не совсем обычным поручением. Рос, у нас проблемы: есть четыре человека отмороженные настолько, что даже угрозы смерти игнорируют. Но лишь один из них выше сто тридцатого уровня, и это плохо. Мы не соответствуем.

Рос покачал головой:

— Не вижу никакой проблемы. С учетом бонусов от наших достижений…

— От твоих достижений, — перебил его Танг.

— Плюс то, что дает гильдия, мы можем качаться гораздо быстрее, чем другие игроки. Также у нас достаточно денег, чтобы купить качественный кач. Я этим уже занимался, кое-какой опыт есть. Пара недель, или даже одна, и до нужной цифры поднимемся.

— Тебе не позволят качаться спокойно. Сам вчера рассказывал, что тебя научились находить все кому не лень. Нащупали какой-то способ.

— Верно. Но из любой ситуации можно выкрутиться, а уж из такой вообще легко.

— И как?

— Местные пушистики высылают посольство в столицу. Дело это небыстрое, неделя у нас есть точно, а может и все две. До этого момента доступ в Запертые Земли для широких масс игроков будет затруднен. Максимум, что им доступно: вылазки в район, где ранее стоял барьер. За него им попасть неимоверно трудно, разве что в качестве пленников, сами прекрасно знаете. Вон, наша Тири в том районе моментально нарвалась. В общем, я могу свитком слетать в город, договориться в гильдии наемников и переправить их отряд сюда, далеко за барьер. И тут они нас без помех прокачают.

— Есть еще проблема: у меня не высветилось, что именно от нас требуется? Я что-то пропустил, или у всех так?

— У меня тоже.

— И у меня.

— У меня пусто.

— То есть мы не представляем, что именно нам делать с этим заданием.

Ответ у Роса был:

— Сказано же, что требуются сто тридцатые уровни. Пока все мы не соответствуем требованию, задание будет стоять на месте.

— Наверное, ты прав.

— Другие варианты в голову не лезут.

— А ребята вроде Агитрика не нападут на нанятых тобою неписей? Они ведь на всех подряд кидались поначалу.

— Думаю, что нет, ведь армия Высшего Совета и прочие организованные местные силы держат остатки барьера, здесь их воинов почти нет. К тому же у них идет дело к дружбе с западом.

— Но ты не уверен.

— Да, не уверен. Просто не будем им мозолить глаза.

— В таком случае есть предложение. Можно качаться рядом с

тем подземельем, которое мы со Штучкой нашли. Место очень тихое, мобов разных полным-полно, никого постороннего мы за все время там не видели.

— Покажите?

— Это часа четыре ходьбы отсюда.

— Тогда вперед, мне надо его видеть, иначе не смогу потом открыть оттуда портал.

— Если прибавим шаг, дойдем быстрее.

— Вряд ли.

— Это почему?

— Ты еще плохо знаешь Тири. Она у нас не без недостатков…

* * *

— Гарри, ваше имя гремит повсюду, и при этом вы совершенно непубличный человек. Страшно вспоминать, через что мне пришлось пройти, прежде чем я получил ваше согласие на это скромное интервью. Можно узнать причину? Это политика корпорации, или ваш характер виной?

— Скорее и то и другое.

— А чего больше?

— Я и правда непубличный человек. На первом месте для меня всегда стоит работа.

— А на втором?

— Тоже работа.

— Вот как…

— Я далеко не единственный трудоголик в корпорации.

— Но именно вас Михаэль Зильбер избрал своим преемником.

— Без комментариев.

— Да бросьте, это уже давно секрет Полишинеля. Все знают, кто именно займет место Зильбера после его кончины. Хотя есть мнение, что этот момент никогда не настанет. Все знают, что Старик как никто другой умеет обманывать смерть.

— И это я тоже не буду комментировать.

— Гарри, ну хоть пару слов. Почему именно вы? С точки зрения наших читателей не лучший вариант. Вы вообще не приходитесь Зильберу родственником, даже дальним. И ничем особым себя не проявили. Почему именно вас он в итоге приблизил, выделив из толпы?

— Я трудолюбив.

— Таких много.

— Я такой же одиночка, как и он.

— В смысле?

— Он порвал с родственниками, у меня их тоже нет, пусть и по другим причинам. Он всегда был равнодушен к женщинам, я так и не обзавелся подружкой.

— Вы дружите со спортом, это заметно. Может в вас он видит своего антипода? Он дряхл, вы молоды, он всегда страдал от проблем со здоровьем, вы полны сил. Может надеется, что это поможет вам удержать корпорацию на плаву после его ухода.

— А еще у меня фотогеничная внешность и самая потрясающая улыбка в корпорации. С таким же успехом вы можете подобрать и другие отличия, но ни я, ни кто-то другой не сумеют ответить на вопрос, почему именно меня Старик выбрал из толпы кандидатов. Но вы всегда можете спросить это у него напрямую.

— Да у вас к тому же есть чувство юмора.

— Я не шучу. Такие ответы можно найти только у него.

— Скорее я дождусь того, что Годзилла заглянет в это окно, чем Михаэль Зильбер даст согласие на подобное интервью. И вообще на интервью.

Из интервью с молодым и очень перспективным сотрудником корпорации «Second World».

Глава 19

Странное возникает ощущение, когда идешь по улице игрового города, и знаешь, что любой желающий может увидеть над твоей головой два несуразных слова — первое имя, выбранное из громоздких вариантов, предложенных системой регистрации. В тот день, когда на Роса обрушился водопад героических званий и прочего, оно славно прогремело на весь Второй Мир. Он потом приложил немало стараний для того, чтобы скрывать свою непростую сущность. Иногда удачно, иногда не очень, вводя в заблуждения могущественные гильдии, разрывая в клочья все шаблоны.

А теперь он вернул свое честное имя назад. Он больше не Пузырь, или кто-то другой, он старый честный Ростендрикс Потерентакс.

Почему он перестал бояться? Да потому что слегка поумнел, поднабравшись игрового опыта. Рядовые игроки не обращают внимания на вездесущих нубов с корявыми никами, для них они все на одно лицо, никто не вчитывается. Так что появление назойливых толп обожателей маловероятно. Те же, кто более внимательны, могут представлять опасность лишь за пределами мирных городских локаций. То есть надо не позволять подлавливать себя в безлюдных местах или на территории ничем не защищенных мелких поселений.

И даже в крупных лучше не бродить по темным переулкам, а то мало ли…

Так что можно ничего не опасаться, если строго выполнять несложные правила.

Есть, правда, одно большое «но». Из источников, которым отчасти можно доверять, Рос узнал, что существует какой-то непонятный способ радикального уничтожения игроков. Какой именно — большая загадка, работает ли он в крупных городах — неизвестно.

И условия квеста тоже об этом предупреждали, а им лучше верить на все сто.

Но если вспомнить разговор с императором, тот заявлял, что у Роса уже есть все, чтобы выполнить задание благополучно. Значит, убийце его непросто будет достать? Или он что-то не так понял? Ведь детали никто не раскрывал.

Хотя насчет уровня, который придется поднимать, император ничего не упоминал. Может считал это не заслуживающей внимания мелочью.

А может убийство Роса для него тоже мелочь…

Если ты понятия не имеешь, в чем суть угрозы и с какой стороны ее ожидать, лучше не забивать голову пустыми домыслами. Все равно ты не знаешь, как противостоять опасности. Просто все время держись начеку, не наглей без веской причины, и не забывай про прочие напасти, что тебе угрожают. Будь тем, кто следит за ветром, а не пушинкой, которую он подхватил.

Люди, которые много значат во Втором Мире, научились находить Роса. Он не знает всех деталей этого механизма и пока не узнает, можно не отвлекаться на маскировку. Не поможет — проверено. Зато покажет им, что он не такой уж ничтожный трусишка, который чуть что старается забраться в густые кустики.

Цифру Рос нашел возле того же обзорного монитора исполинского магического компьютера. Эти цветные таблицы занимали все стены главного зала биржи. На них непрерывно менялись цены на самые разные товары, уследить за этим мельтешением было невозможно. Но приятель старался, и вроде как у него кое-что получалось.

— Привет Цифра.

— Привет Рос. Дай мне минутку, сверю последние строки.

— Сверяй.

Чтобы не терять время даром Рос достал купленную по дороге газетенку с кричащими заголовками, развернул, приступил к вдумчивому чтению. Надолго оно не затянулось, Цифра и правда недолго заставил его ждать.

— Желтую прессу читаешь?

— Не такая уж она и желтая. Есть крохи интересной информации. Практически секретной. Это для тех, кто знает, что именно ему надо. Я знаю.

— Да кто станет в такой газете разглашать секреты?

— Да будет тебе известно, что большая часть разведывательной информации добывается из открытых источников. К примеру из таких, — Рос потряс газетой.

— А там нет четкой информации на тему как вложить одну монетку, а на другой день получить две или три?

— Четкой нет. Но если знать, что ищешь…

— Вот и поищи, нам это пригодится. Ты пустой, или что-то притащил?

— А ты сразу быка за рога?

— А чего с делами тянуть?

— Сделал десятка три разных вещиц, несколько очень даже неплохих. Но о сотнях тысяч не мечтай, не до крафта было, больше ногами работал.

— Изыскивай время, работай руками и головой, нам товар

нужен, много товара, я не должен простаивать, на простой разнице курсов много не наваришь, да и влететь можно, гарантии нет.

— Какие-то махинации? — Рос указал на таблицу.

— Здесь все как на настоящей бирже. То есть относительно честно, но без махинаций никак. Я тут в паре кое-каких тем завязан, приходится все время их контролировать.

— Я к тебе вообще-то по важному делу пришел, а не просто хлам принес.

— Что за дело? Выгодное?

— Относительно. Мы тут нарвались на задание, за которое всем нам могут головы оторвать. И не только в игре.

— Ну ты у нас мастер находить рекордные по глубине задницы, я давно это заметил, так что ничем не удивил.

— В случае выполнения возможны и бонусы. Так, для начала, нам придется покачаться на платной основе, неплохо поднимем уровни.

— Знаю, ты так уже делал, рассказывал.

— Сейчас найму неписей для кача, они быстро подтянут группу до нужных уровней. Тебе тоже там местечко найдется, а то ты после той пещеры с тильбитами так и остановился, вообще не качаешься. Стыдоба, а не главный финансист.

— Да некогда мне, не видишь разве сам? Бабло добываю в поте лица, даже спать не успеваю.

— Цифра, ты разве не понял? Такой кач, который мы планируем, не каждый день случается. А ведь ты всегда мечтал подняться, я же прекрасно помню тебя, вечно печального, навечно запертого в теле безнадежного нулевки.

— Я уже поднялся. Благодаря тебе. Я далеко не нулевка.

— Все равно мелкий, даже не спорь.

— Не спорю, но мне хватает. Зачем больше? Все что надо у меня уже есть.

— Уверен?

— Ну ладно — почти все.

— Давай с нами, хотя бы до сто с хвостиком поднимись, а то нуб нубом.

— Ты отстал от жизни, скоро сотые будут считаться позорными нубами. Игроки растут не поодиночке, а массами. С годами и двухсотые станут казаться никчемными. Некогда мне качаться, гоняясь за такими как вы, я важным делом занят.

— Что это за дела такие? Что может быть важнее кача?

— Рос, а ты помнишь себя, тогда, в первый день? Ты ведь вовсе не о каче тогда думал. Даже слова такого не знал.

— Для меня он был закрыт.

— Речь не об этом.

— А о чем?

— Как бы тебе объяснить… Слов не нахожу… Да я тут подумал… Зачем я вообще это затеял? В принципе, а чем плохи нулевки? У меня и без уровней найдется чем заняться, если при нормальных деньгах. Благодаря тебе деньги появились, я тут потихоньку сую нос во все темы, мы с тобой оба поднимаемся, просто каждый по разному.

— Метишь в олигархи Второго Мира?

— А почему бы и нет? Мне нужно дорогое лечение, я ведь в реале инвалид. Даже если наскребу нужную сумму, как потом жить дальше? Очень трудно вернуться в жизнь, из которой был выбит на несколько лет. Не факт, что это вообще возможно, уж очень много потеряно. Здесь мне будет проще, я свое место нашел.

— То есть ты от кача с нами отказываешься?

— Какая тебе разница какой уровень будет у твоего финансиста?

— Мне никакой. Я вообще-то о тебе думаю.

— Знаю, спасибо. Я, Рос, никогда не забуду, что ты для меня сделал. Можешь всегда во всем на меня рассчитывать. Но если я на каче тебе не помощник, лучше и не дергай. Я найду на что потратить такие деньги с толком. Тебе же в итоге будет выгоднее. Все равно мелким всегда буду, нет никакого желания миллион мобов убить, чтобы стать круче других.

— Ладно, я твою позицию понял. Умолкаю. Точнее, перехожу к следующему вопросу.

— Дай угадаю: я так подозреваю, что тебе, как обычно, нужды деньги, причем обязательно много?

— Да ты прям пророк…

— Ну догадаться нетрудно. Сколько?

— Сколько есть.

— Грабеж!

— Да шучу я, тысяч в двадцать должны уложиться с моими геройскими бонусами. За счет них неписи скидки делают.

— Да? Не знал… А ведь это интересная тема…

— Без меня ее обдумай.

— Обдумаю, даже не сомневайся. Ладно, двадцать тысяч — не вопрос. Но учти, что на моей родине за такие деньги и тебя и меня зарежут глазом не моргнув.

— Большие дела — большие траты.

На самом деле Росу требовалась несколько большая сумма, но у него хватало своих карманных средств, так что сильно грабить Цифру не стал. У того свои дела, финансы находятся в

обороте, приумножаясь, ему нужнее.

— Рос, ты потом куда?

— В гильдию наемников.

— А потом?

— Наберу там отряд, и сразу на кач. Простаивать им нельзя, очень дорого обходятся.

— Башкой об камень биться больше не будешь?

— Зачем? Родным телепортом полетим, открою на всю ораву, ты же знаешь, я такое могу.

— Ага, знаю. А жаль, в прошлый раз ты тут такой фурор устроил.

— На турнире?

— Турнир — фигня. Там всякое бывает, да и бой нубов не такая уж великая сенсация. Так, на часик толпу развлечь. Но ты потом обгадил свет местного поэтического общества, а потом запачкал мозгами их любимую лужайку. Это реально круто. Что, тебе поэты чем-то по жизни насолили? Подругу отбили, или еще чего?

— Честное слово, вообще никак с ними не пересекался.

— Ну может учителя в школе доставали, дескать учи стихи, учи тупоголовый тупица?

— Не помню, чтобы с этим были проблемы.

— А тут из-за тебя мода появилась. Поэты читают с арки стихи, потом бац, и головой вниз летят. Так сказать, самовыражение глубины накала бушующих в метущейся душе страстей. До тебя такого обычая не было, гордись.

— Идиоты…

— Почему? Да там все нулевки или мелочь, мало кто качается. Им как и мне плевать на цифры уровней, они здесь другое призвание нашли. Так что ничего не теряют. На арку очередь с утра занимать приходится, если планируешь вечером убиться. Вечером — гораздо красивее. Освещение там хорошее, контрастное.

— Хорошее призвание для траты игрового времени… Как по мне, так твои финансы лучше, и убиваться головой о камень не приходится.

— Вот и я о том же. Где я, и где стихи? Проще надо быть, проще. Это окупается.

* * *

— Мне нужен отряд ваших самых лучших воинов на десять дней не слишком сложной работы. Требования: уровни не ниже

сто семьдесят пятого, и не выше двухсот пятого. Два толстых танка в хорошей броне, два хилера, хотя бы один из которых с прокачанными баффами, толстый воин-контроллер с умениями массового контроля, и три дамагера, причем все они должны быть стихийными магами разных школ. Всего получается восемь бойцов.

Гном-клерк, не узнав старого клиента в принципиально ином облике, почесал пером за ухом и вкрадчиво заметил:

— А знаете ли вы, уважаемый, что в связи с недавними событиями гильдия наемников испытывает некоторые трудности с кадрами?

— У вас всегда трудности.

— Вовсе нет.

— В прошлый раз вы ссылались на ту историю с войной за рудник. Цену набивали. Что придумаете сегодня?

— Имперская канцелярия нанимает наших бойцов для борьбы с дикими ордами, которые вторглись с Запертых Земель.

— Ну да, я так и подумал. Вечно все заняты.

— Я не припомню, чтобы вы когда-либо пользовались нашими услугами. Уж такого придирчивого клиента забыть трудно.

— Это случилось как раз после событий на руднике. Я тогда был в другом облике. Скрывался от последствий излишней популярности.

— Понимаю, но все равно не припомню.

— Говорю же: я радикально изменил облик.

— А что за заказ был?

— Я нанимал отряд из восьми воинов в Огненную Расселину для прокачки одного игрока. То есть меня.

— Постойте! Я вас прекрасно помню! Вы тогда выглядели так, как нельзя выглядеть. Невозможно так разительно изменяться. Заказ делала девчушка совсем зеленая, тоненькая, такую самый слабый ветер вмиг сдует. А вы серьезный мужчина высокого роста, плечистый, и старше ее почти на десяток лет. Так не бывает.

— Бывает. Со мной и не такое бывает.

— Да как же это так… Никто бы и не подумал… Как так можно?..

— Теперь, если заходите сходить налево от супруги, помните, что новая подруга может оказаться не тем, кем вы ее считаете.

— Святые силы! Как же жить теперь со знанием таким?!

— Не знаю. Выкручивайтесь как-нибудь, сейчас всем тяжело. Так что там по моему заказу? Я, как вы уже поняли, ваш постоянный клиент.

— Вовсе нет, ведь у вас всего второй заказ, а постоянным клиент считается с третьего.

— Я еще и герой, каких больше нет во Втором Мире.

— С чего это вдруг?

— А вы присмотритесь ко мне повнимательнее.

— Ох, а ведь и правда! Простите, не признал вас сходу. Может чаю с лимоном, или чего покрепче бахнем? Есть гномья хреновуха, держу для особых случаев.

— Прибережем ее для третьего заказа, ведь именно тогда я стану полноценным постоянным клиентом. А сейчас лучше сделайте мне скидку и подберите хороших воинов. Скидка тоже должна быть хорошей, не каждый день к вам такие герои приходят.

— Подумаем, что можно сделать… Вы опять в Огненную Расселину?

— Нет.

— А куда?

— В далекое секретное место. Там не будет никого кроме нас. Люблю уединение.

— В подземелье, что ли?

— Не совсем.

— В прошлый раз состав отряда был другим.

— Я учел прошлые ошибки, и теперь мне нужен именно такой состав.

— Разница вашего уровня с нашими воинами не смущает?

— С этим я смирюсь.

— Дамагерами выбираете магов. А почему идете без лучника?

— В отряде будет лучник. Да и от магов там толку будет куда больше, у наших противников сниженная защита против стихий и дефицит сопротивления.

— Лучнику только стрелы и нужны, а магам подавай ману, на них не напасешься.

— Я готов за свой счет снабжать их эликсирами восстановления магической энергии. Так же буду заливать им свою, для этого только что изучил специальное заклинание.

— Но толку от вас мало будет. Мелковаты.

— Мал, да удал. Толк будет, не сомневайтесь. Сколько с меня?

— В прошлый раз…

— В прошлый раз было четыре тысячи за день работы, также вы говорили, что за неделю готовы сделать скидку — взять не двадцать восемь, а двадцать пять.

— У вас отличная память.

— На деньги она у меня идеальная. В этот раз я обеспечиваю отряд эликсирами и отличной едой, не будет никаких проблем с транспортировкой, беру ее на себя. Помимо меня и лучника высокого уровня отряд будет поддерживать танк, пусть и хилый, и один бафер-флайтинг. И у нее и у меня есть заклинания воскрешения и много других полезных умений. В общем, ваши воины будут под надежной защитой и всем обеспечены. Плюс имеет место оптовый контракт сразу на десять дней. Плюс я не первый раз с вами работаю, в придачу я великий герой и мне лично благоволит сам император. То же самое касается моих друзей. В связи со всем вышеперечисленным считаю справедливым, если ваши услуги обойдутся мне ровно в двадцать тысяч. Красивая цифра, такая не может не понравится.

Гном, резко подобравшись, скорчил недовольную гримасу, кивнул:

— В красоте ей и правда не откажешь, но вот величина существенно подкачала. Вы ведь тащите воинов непонятно куда. А вдруг там жутко опасно, и они рискуют оставить своих деток несчастными сиротками?

— Берите бездетных, я не переношу детские слезы, и уж платить за них точно не намерен.

— Народу свободного нет, где же я вам столько бездетных найду?

— Даже последняя собака знает, что редкий наемник обзаводится семьей до выхода на пенсию, которая у них, кстати, ранняя. Если кто-то обзавелся детьми до момента заключения законного брака, я такое тоже не одобряю. То есть категорически не согласен оплачивать чужое распутство.

— Достойно, конечно, и вроде как ничего не скажешь против такого, но в прошлый раз вам требовались куда более скромные воины. А теперь хотите забрать лучших. От сердца, можно сказать, отрываете. Просто очень обидно отдавать их за такие смехотворные деньги. Вы ведь уважаете наших славных бойцов. Может накинете уважения ради?

— Сколько стоит уважение?

— Тридцать три.

— Не настолько уж сильно я их уважаю. Двадцать пять.

— Тридцать. Но это уже с обидой легкой.

— Да хоть изойдите на обиду, но больше двадцати шести дать не могу.

— Двадцать девять.

— Или двадцать семь, или поднимаюсь, и отправляюсь на далекий восток. Воины там куда лучше, но конторы наемников еще не превратились в логова жадных наглецов. Вот и сделаю им

прекрасную рекламу. Вашим, к слову, конкурентам. На каждом углу будут трубить, что великих героев ценят только на востоке, а запад погряз в жажде наживы.

— Да вы разоритесь везти сюда восточных наемников через все эти телепорты.

— С этим у меня никаких проблем нет, бесплатно домчатся.

— Ну на пиво лично мне, уважения ради, пятьсот накиньте, а то ведь с такими заказчиками засохнуть можно.

— На такие деньги пару бочек купить можно. Штаны не обмочите столько пить?

— Да что там штаны, я дом родной готов залить по такому случаю. Ну так как? Накинете?

— Двадцать семь пятьсот, буду рад, если ваш дом смоет. Так мы договорились?

— По рукам.

* * *

Вспышка ослепительного пламени, короткий вскрик, и на месте приблизившегося к вожделенным дверям игрока осталось лишь облачко дыма.

Очередной провал.

Откровенно говоря, Эрик Коулман не видел ни малейшего смысла в том, чтобы нанимать профессионального взломщика. Одного из главных преступников Второго Мира, чьим игровым амплуа было ограбление строго охраняемых сокровищниц. Он всегда находил лазейки, позволяющие не попадаться на глаза охране. Ни один запор не мог против него устоять, просто непревзойденный вор.

Но какой смысл пытаться взломать дверь, до которой даже дойти не сможешь?

Дистанционно они уже пробовали. Лучники, заточенные на колоссальный урон, маги с прокачанными высокоуровневыми заклинаниями — не один десяток раз одиночки и группы атаковали двустворчатую дверь с разных позиций, по разнообразным тактическим схемам. Энергии здесь за все время выделилось столько, что термоядерный взрыв отдыхает. Преддверия входа сильно пострадали, почти все твердейшие кристаллы получили повреждения, их грани усеяли сколы и выщерблины.

На двери не осталось ни царапины, а все, кто принимал участие в актах вандализма, моментально улетали на точки перерождения. Причем воскресить их не успевали: ослепительная

вспышка электрической дуги, к своду подземелья поднимается облачко дыма, на месте игрока остается темное пятно и потерянные вещи.

Других таких дверей Второй Мир не знал. Воистину неразрушимый объект, коих в игре быть не должно.

Сегодня дошла очередь до взломщика. Он и сделать ничего не успел, просто приблизился, не вняв предупреждению. Два раза дверь их не повторяла: вспышка и лети отсюда.

Эрик не представлял, что делать дальше. И другие тоже не могли ничего придумать. Последний способ не сработал. Что еще изобрести? Динамита в игре нет, может попробовать собрать алхимиков и пусть пораскинут мозгами, как можно получить взрывчатку? Что там надо? Смешивать какие-то ингредиенты? Эрик весьма смутно представлял, что это такое.

Квест безнадежно застрял в последнем шаге от финиша, у них не было того, перед кем дверь откроется сама собой.

Перед величайшим героем всех времен и народов.

Существует ли такой вообще? Подозревают, что у загадочного Ростовцева есть шанс. Он ведь кучу достижений накопил. Но не факт, не факт…

Ведь все его достижения досконально изучены, и ни малейшего намека на нужное там не обнаружено.

Но если и для него дороги дальше нет, кто вообще на такое способен? Почему так печально забуксовало задание, ради которого, собственно, и создавался Второй Мир? Кто ставит палки в колеса? Есть ли вообще способ сделать последний шаг, или игра взбесилась окончательно?

Старик устал ждать. И не только он. Требуется результат. Главный результат. Времени нет, всякое терпение исчерпано.

Проклятая дверь!..

Глава 20

Закованный в тяжелую броню орк резко остановился, развернувшись к ораве уродливых големов, которую собрал со своей половины зала. Пятиметровые исполины поблескивали сталью; грубые, будто высеченные топором физиономии кривились в нехороших гримасах; массивные похожие на бревна руки опущены до земли, на них неповоротливые гиганты опирались при ходьбе.

Сделанные из металла, глины и камней они не отличались высокой подвижностью. Зато были неутомимы в преследовании — разозленный голем мог гнать обидчика сутками, пока не настигал. И тогда в дело шли неотразимые дробящие удары громадных рук, против которых даже самая высокая защита — не панацея. Как бы крут ты ни был, бой, скорее всего, завершится не в твою пользу.

Но это если свести дело к честной рукопашной схватке. С дистанционными атаками совсем другое дело — големы не могли на них отвечать ничем, кроме умения, на время замедляющего противника. Его они применяли в тот же миг после получения урона издали. Очки жизни оно не отнимало, но персонаж превращался в покалеченную улитку, что позволяло легко его догнать и жестоко отомстить.

Лучникам в таком бою вообще ловить нечего. Защита у големов запредельная, ты скорее весь запас стрел переведешь, чем снесешь ему половину шкалы здоровья. А если он до тебя доберется, что случится рано или поздно, готовься к быстрой смерти. Лишь самые сильные воины в тяжелых доспехах могли оставаться на ногах после могучих ударов, всех прочих они с высокой степенью вероятности вводили в состояние шока, откуда потерпевший, как правило, уже не выходил.

В общем, крайне неудобный для физических классов объект охоты. Урона по нему почти нет, неприятностей хватает, на богатый лут рассчитывать можно, но разбогатеть на такой охоте непросто. Ведь за время, затраченное на убийство одного исполина, можно без героизма прикончить и обыскать пять-семь мобов не уступающих ему уровнями. Пусть опыта они дают гораздо меньше, но в сумме выйдет неплохой выигрыш.

А вот с магами все иначе. Големы очень уязвимы против их заклинаний. Если и встречались повышенные сопротивления, то работали они лишь для отдельных школ. Но и сами маги плохо переносят умения замедления. На них оно отыгрывается по полной, чуть ли не приклеивая к земле на долгий срок. Далее

уродливая громадина неспешно приближается, после чего один-два размашистых удара могут решить схватку в ее пользу.

А если не решат, ничего страшного — будет бить, пока не свалишься замертво. Терпения големам не занимать.

Отряд, который собрал Рос, был заточен под охоту именно на этих громоздких образин. Танки держат собранных со всей локации мобов в компактной куче; воин вовремя оглушает приведенную на заклание толпу массовыми заклинаниями контроля; маги работают так же массово, нанося огромный урон по площади. Несколько разноцветных вспышек, и от уничтоженной толпы остаются лишь россыпи камней и потеки расплавленного металла.

Это место Рос выбрал с помощью Танга и Штучки. Здесь, в открытых огромных пещерах, называемых Каменные Сады, среди сталактитов и сталагмитов бродили сотни и тысячи самых разнообразных големов. Создания они абсолютно безобидные, в них ноль агрессивности, но это пока не тронешь.

Танк, задевая их одного за другим своими провоцирующими на атаку умениями, собирал «паровоз» с большой площади, приводя его к позиции, где ждали маги и прочие классы. Далее следовал отработанный массированный удар, после которого на ногах остается лишь несколько толстых элитников в худшем случае. Тех удерживают на месте воин с танком, ну и Тири помогает, взявшись за кинжалы — кое-какие контактные умения контроля у ассасина имеются.

Несколько минут, и все закончено. Второй танк, драпая от своей толпы, тут же подводит ее к «эшафоту», и геноцид великанов повторяется.

Первый удар за Росом. Его «Аура Хаоса» за счет своей природы срабатывает даже против врагов с высокими сопротивлениями, а уж по уязвимым големам и подавно, впечатляющая разница уровней им ничем не помогала. Один каст, и десять процентов как ни бывало. Причем нет разницы, обычный это моб, элитный, или даже босс. Со всех снимается одинаково — очень справедливое заклинание.

Следом за Росом работала тройка магов-неписей. Заклинания, бьющие по площадям или группам противников, весьма затратные по мане. Ему в перерывах между волнами приходилось передавать наемникам свою магическую энергию, что было не слишком эффективно из-за низкой скорости передачи и небезграничных личных запасов. Высочайшая регенерация почти не помогала, слишком велики траты отряда. Так что недешевые эликсиры приходилось поглощать пачками. И жалеть, что игровая механика не позволяет их использовать без отката,

уж тогда бы не было ни малейших проблем с потерей дорого оплаченного времени.

Штучка тоже помогала с маной, но толку от нее еще меньше чем от Роса. Когда все маги и поддержка спускали запасы почти до нуля, приходилось устраивать отдых. При этом регенерация очков магической энергии и здоровья значительно ускорялись. На величину ускорения некоторое влияние оказывала сытость персонажа, и тут Рос здорово выручал со своей немаленькой кулинарией.

В общем, отряд подобрался эффективно-сбалансированный.

Вот опять подошла его очередь. Драмдиур, зеленокожий орк-танк, тащит паровоз из не менее чем полусотни медленно бредущих за ним великанов. Не самая большая кучка, но и не сказать чтобы маленькая. Еще пара таких заходов, и придется менять зал, здесь мобы почти закончатся. Позже они опять появятся, ведь расход непрерывно восполняется теми, кто зарождается из стен и сталактитов, но вряд ли отряд сюда вернется.

Ведь дальше еще много больших залов. Чем ниже спускаешься в лабиринт Каменных Садов, тем темнее становится, тем больше мобов, тем гуще они располагаются. И уровни у них тоже растут. Скоро наступит момент, когда возможностей отряда окажется недостаточно. Ведь там, в мрачных глубинах, обитают столь впечатляющие великаны, что даже непобедимые гвардейцы императора мимо таких проходят на цыпочках, страшась побеспокоить.

«Аура Хаоса» накрыла всю толпу. За девять дней экстремального кача в отряде наладилось полное взаимопонимание, нестыковок почти не случалось. Вот и сейчас, не успели големы обернуться в сторону дерзкого нуба, как подскочивший воин врезал алебардой по земле, после чего всю ораву накрыло разлетом световых конусов, парализующих захваченные цели на срок от трех до восьми секунд. Этого достаточно, чтобы три мага успели ударить массированными заклинаниями, где помимо урона есть и контролирующие эффекты. Пусть не такие эффективные, и срабатывающие не всегда, но при тройном исполнении обычно под раздачу попадали все без исключения.

Еще один удар воина, уже другим умением, а маги бьют беглым огнем, спеша выжечь как можно больше очков здоровья за кратчайший срок.

Есть — големы начали падать пачками, разваливаясь при этом неприглядными грудами камней и кусков металла перемешанных с глиной. Некоторые, самые толстые и упорные,

еще оставались на ногах, но им не давали тронуться с места. Агрессия исполинов сейчас направлена исключительно на магов, они бьют по ним замедляющими умениями, но какой толк, если те не отнимают даже единички здоровья? Вообще никакого.

Победа уже очень близко, на ногах остались лишь три элитных голема. Маги больше не разоряются на заклинания по площадям, бьют одиночными, так экономится мана. Танг, не дожидаясь полной зачистки, спешит к месту побоища, начинает обшаривать останки на предмет трофеев. Толку от слабого для такого кача танка мало, поэтому он большую часть времени занят грабежом, а помимо этого стоит на подстраховке, готовясь перехватывать сорвавшихся мобов. Рос тоже к нему присоединяется, от него в деле поиска ценных призов толку побольше. Хотя бы те же кристаллы души — очень нужная вещь для некромантов и прочих призывальщиков, их потребляют зачарователи, и даже прокачанным алхимикам они не помешают. Собирать их могут далеко не все, а только определенные классы.

— Рос! Тут раритетная шапка выпала! Для лука в самый раз!

— Отлично Танг, ищи еще, а то не успеем до второй волны обыскать, их тащат уже!

«Ваш тайник обнаружило существо высокого уровня. Ваш тайник обнаружило существо высокого уровня. Ваш уровень специалиста по тайникам повысился на 1 единицу. Текущее значение: 11. Ваш тайник обнаружило существо высокого уровня».

Рос, остановившись, поднял руку:

— Стоп! Драмдиур, не собирай больше! Тартасфекс, тащи этих быстрее, потом просто стой!

— Что случилось?! — крикнула Штучка.

— У нас гости.

Когда они еще только готовились к качу, Рос на входе в провал Каменных Садов и на путях в его глубины устроил несколько десятков простеньких тайников, где спрятал дешевые предметы. Так поступали многие игроки, ведь в случае если рядом с твоей закладкой кто-то пройдет и ее не заметит, капнет немного опыта на небесполезную дополнительную характеристику.

Но Рос устроил тайники не для этого. Вспомнив былое, использовал их как сигнализацию. И теперь информационные сообщение подсказывали, что спрятанный предмет заметил кто-то неслабый, потому как другой прошел бы мимо ничего не увидев.

Посольство Совета Запертых Земель добралось до столицы позавчера. И вот, спустя два дня, кто-то из немаленьких игроков

успел найти сюда дорогу и обнаружил вход в провал, на дне которого протягивалась обширная сеть залов набитых высокоуровневыми големами.

Это может быть простой картограф, хаотично мечущийся по закрытой прежде территории в надежде составить первую карту, которую потом можно выгодно продать. Или просто любитель неизведанного заинтересовался странным провалом.

Или заявился боевой отряд, присланный специально по душу Роса.

Отличная локация. Сумасшедший кач, достойные трофей, множество полезных ископаемых самого разного уровня. Рос и прочие много чего здесь получили, но пришло время расставаться с этим прекрасным местом.

Танг, все мгновенно осознав, заявил:

— Собираемся. Нам пора.

— Так еще день кача остался. Оплаченный, — жалобно произнесла Штучка.

— Забудь, — отмахнулся Рос. — Деньги не смертельные, к тому же в другой раз тот жадный гном вспомнит о подаренном дне и будет сговорчивее.

— Ну и правильно, — кивнула Штучка. — Меня уже тошнит от этих скрипучих големов. Ох они и нудные.

— Меня они тоже достали, — согласилась Тири. — Мой лук здесь почти бесполезен.

— Я отправляю наемников домой, потом быстро шагаем к пещере, — заявил Рос. — Только сначала закончим с последними големами.

Время еще было. Какими бы быстрыми не были те, кто, возможно, явились сюда в поисках Роса, им придется пройти через не один десяток залов, связанных запутанными переходами. Даже если не ошибутся ни разу, все равно в резерве еще не меньше десятка минут.

Но это и не так уж много, медлить нельзя.

Управились быстро. Затягивать прощание с наемниками тоже не стали, и восемь неписей скрылись в раскрытом Росом портале.

Но управляемые игроками персонажи остались. Для преследователей у них был сюрприз в виде тайного подземелья, на которое Танг и Штучка наткнулись во время первого исследования Каменных Садов. Там можно легко поднять недостающие уровни, ведь Рос, несмотря на богатый кач, добрался всего лишь до сто двадцать третьего. Правда, у остальных с этим чуть получше, они ведь изначально были сотыми.

Но пока хоть один игрок отряда не соответствует уровню

задания, дальше продвинуться они не смогут.

* * *

«Внимание! Герои, вы обнаружили червоточину Второго Мира. Одно из многих мест, где силы Хаоса Первого Мира проторили себе путь. Это подземелье их законная территория. Герои, вступив на нее, вы закроете за собой дверь в свой мир. Откроется она лишь в случае вашей гибели, или гибели всех созданий Хаоса, охраняющих свою территорию. Пока не падет последний охранник, силы Хаоса не станут задумываться об отправке подкрепления, так что не стоит долго задерживаться после победы. Внимание! В случае пересечения границы территории Хаоса проход будет закрыт в течение минуты. Далее вход станет невозможным, а выходить можно будет лишь свитками телепортов, особыми умениями, или перерождением на месте привязки. Также выход откроется в случае вашей победы над армией Хаоса. Внимание! Создать точку привязки на территории Хаоса невозможно! Внимание! В случае пересечения границы территории Хаоса вы получите звание Первооткрывателей обнаруженной червоточины. Первооткрыватели червоточины награждается повышенным шансом получения ценных предметов при первом исследовании червоточины. Внимание! За туманной пеленой опасная территория. Контролируется силами Хаоса. Настоятельно рекомендуем изучить ее при поддержке группы сильных товарищей. Рекомендуемый уровень товарищей: не ниже сто тридцать третьего уровня. Рекомендуемое количество товарищей: не менее восьми».

— У нас Танг сто тридцатый. Я сто двадцать девятая, а ты, Рос, вообще сто двадцать третий, — подсчитала Штучка. — Мелковатые мы.

— Зато Тири уже сто девяносто четвертая, — заметил Рос.

— Из-за нее и уровень подземелья повысился, ведь реагирует на среднее значение. И мобов она будет калечить, то есть будет мало трофеев выпадать.

— Ну разница у нее с ними будет не в разы, а всего лишь на треть. К тому же и урон со своей силой и атакой она небольшой наносит, если без критов. Плюс я дико удачлив. В общем, лишь бы места в сумках хватило все унести. И вообще, Штучка, ты чего бурчишь? Мы кажется договорились уже обо всем, не раз обсуждали.

— Да молчу я, молчу. Прости, Тири. Я просто волнуюсь.

Никогда до этого в таком подземелье не была.

— Ну вперед, не будем же мы здесь стоять вечно.

«Внимание! Подземелье закрыто! Теперь вы не сможете получить подкрепление! Внимание! Получено звание „Дважды первооткрыватель источника Хаоса“. Бонус к званию: +2 к картографии, +2 к наблюдательности. При вступлении в гильдию, рейд или пати, все члены гильдии, рейда или пати получают половину этого бонуса на период вашего пребывания в их сообществе. Внимание: выполнено достижение: „Дважды первооткрыватель источника Хаоса“. Бонус достижения: +1 наблюдательность, +1 тайные знания, +1 сущность вещей, +1 скорость, +1 удача. Эффект бонуса: постоянный. Открыто достижение: „Трижды первооткрыватель источника Хаоса“. Для закрытия достижения откройте еще один источник Хаоса. Бонус: 6 случайных единиц к вторичным базовым характеристикам, 2 случайные единицы к дополнительным характеристикам.»

— О! Мне награда капнула! Неплохая! Ура! — обрадовалась Штучка.

Танг, всматриваясь в глубины уходящего во мрак коридора, покачал головой:

— Рано радуешься, сейчас я тебя огорчу.

— Чем?!

— Чтобы зачистить это подземелье, уйдет несколько дней.

— И что?

— А то, что все это время мы опять будем бить наших любимых големов, от которых кого-то тошнит. Мы забрались в их логово, и они будут его защищать. То есть здешние големы агрессивные. И еще они гораздо толще тех, которых мы били в Садах.

— О нет! — в один голос воскликнули Штучка и Тири.

* * *

Лебдеон был боевым лидером гильдии «Пьяные обезьяны». Именно он отвечал за военную подготовку лучших воинов далеко не последнего клана восточного сектора и, естественно, ему не нравилось то, что сегодня руководство клана решило испытать их отточенные навыки в таком заведомо проигрышном деле.

Но оно считало иначе. Ведь законы Второго Мира просты и нерушимы. С тех пор, как его покинули боги, нет ничего и никого, что невозможно уничтожить. Даже самое сильное

существо смертно, надо лишь собрать отряд, способный с ним справиться.

В игровом мире были боссы, которых пока что не смогли победить даже дружными усилиями тысяч игроков — не хватает набранных уровней. Вот когда появятся сотни трехсотых, а лучше больше, тогда можно будет вернуться к этим монстрам и отомстить за все. А нынешних персонажей они валят сотнями одним массированным ударом.

Но с такими боссами хоть все понятно — их не смогли убить, но все участники боев видели, как тревожно мигают полоски их здоровья, теряя очки.

Воинов Лебдеона послали против врага, который выделяется из всех прочих. Его не раз и даже не сто раз пытались убить самыми разными составами отрядов и способами, выбирая изощренные тактики или пытаясь смять грубой силой. Но при этом никто и никогда не видел, чтобы его красная шкала хотя бы раз подмигнула.

От него не смогли отнять ни единички за все попытки.

Бои против страшного и непобедимого Бага, или, как его еще иногда называли — Смайлика, всегда протекали по простой и предельно драматической схеме: сперва орава игроков его атаковала; затем он их оглушал массовым умением, от которого не было никакого спасения; ну а после с шуточками и прибаутками поедал их одного за другим самым натуральным образом. С хрустом костей, сочным чавканьем, жалобами на то, что добыча жесткая и несъедобная, или наоборот похвалой за выдающиеся гастрономические качества.

Поедаемым заживо игрокам все это приходилось выслушивать до момента наступления долгожданной смерти. Возможности хоть как-то этому воспрепятствовать не было — проклятый паралич не позволял даже пальцем пошевелить. У тех, кто побывал в пасти вечно голодного Бага, далее, уже в реале, нередко случались психологические проблемы. Доходило даже до судебных разбирательств с корпорацией, которая допустила такое кошмарное отношение к своим пользователям.

Сегодня пришла очередь «Пьяных обезьян». Совет лидеров не внял доводам Лебдеона. Слишком заманчивый приз маячил на недостижимом горизонте. Гильдия, которая впервые в истории Второго Мира одолеет такое чудовище, прославится на века. Даже если просто снимет ему жалкие крохи, слегка потрепав Смайлика — все равно достижение доселе невиданное.

Всем гильдиям нужна реклама. В погоне за ней они готовы пойти на что угодно. Ведь известность, это доступ к новым источникам игрового заработка и привлечение как перспективных

рекрутов, так и вполне состоявшихся игроков.

И теперь ради рекламы лучшие воины Лебдеона должны будут дать себя сожрать на этой тихой опушке красивого леса.

Альтернативного варианта развития событий он не видел, ведь Смайлик непобедим.

Но лидеры считали иначе. Один Сон Травы чего стоил — первый игрок Второго Мира получивший трехсотый уровень. И триста первый тоже первым взял именно он, а не так далеко маячит триста второй. Как про него говорят: «Спит трава, а не Сон Травы». Из игры он практически не выходит, и Лебдеон справедливо опасается, что из-за этого вот-вот начнутся серьезные проблемы в реале. Это часто случается с зарвавшимися игроками.

Сон Травы наотрез отказался принимать участие в сегодняшней охоте. Он трясется за каждую мизерную долю процента своего драгоценного прогресса, и терять опыт в битве с заведомо непобедимым противником категорически не желает. Ему плевать на честь «Пьяных обезьян». Он эгоист-одиночка, гильдия нужна ему лишь из-за тех бонусов, которые он от нее получает.

Впрочем, и она пользуется его достижениями, так что выгода взаимна. Никто не станет выгонять такого полезного игрока только за то, что решение совета лидеров идет вразрез с его шкурными интересами.

Разведчик на виверне снизился, прокричал:

— Он уже рядом, готовьтесь!

Лебдеон вздохнул. На его уровне потеря опыта обидна, да и воины будут недовольны. Кто-то, может быть, устроит скандал и дело дойдет до выходов из клана. «Пьяные обезьяны» станут слабее. Но что поделаешь — решение совета неоспоримо.

Выйти из схватки с Багом не через его пищеварительную систему возможно лишь одним способом — если сражаться против него в одиночку. Таких он иногда щадил, отпуская без пережевывания. Но сегодня не тот случай, ведь на опушке собралось триста шестьдесят пять лучших бойцов гильдии. А дальше, в сети разветвленных оврагов, скрывается еще несколько крупных отрядов, задача которых — ударить в нужный момент с флангов.

Остается надеяться, что у резерва хватит ума не высовываться после того, как передовой отряд превратится в обед для Бага.

Деревья впереди затрещали под могучей поступью. Бойцы напряглись, сжимая в руках дорогостоящее оружие добытое из сильнейших боссов, императорских сокровищниц или созданное лучшими мастерами Второго Мира. Если все эти мечи, жезлы,

луки, молоты и прочее продать, на вырученные средства можно приобрести океанский лайнер.

А если продать еще и амуницию, может хватить на авианосец.

Шум приближается, Лебдеон уже видит, как вздрагивают деревья в чаще леса. Вот что-то чужеродное мелькнуло среди листвы, вот еще.

— Лучники! На изготовку! — рявкнул Лебдеон.

Полторы сотни стрел, выпущенные лучшими мастерами. Если хоть кому-нибудь из них повезет, и пройдет парализация, Баг замрет на три-четыре секунды.

За всю историю Второго Мира еще никому так не везло, отсюда и произрастали корни скепсиса Лебдеона.

С треском упало тонкое высокое дерево, высоченные кусты раздвинулись, на траву шагнула одна из двух крошечных неправдоподобных ножек, удерживающих несуразно устроенное странного вида тело — идеальный ядовито-желтый шар диаметром около шести метров. Какой-то криворукий художник небрежно изобразил на нем тонкую темную линию рта, вертикальную черточку носа и две точки крошечных глазок решив, что этого вполне достаточно.

В общем-то да. Баг внешне один в один напоминал давно используемый графический объект символизирующий целый спектр эмоций, от невыносимой грусти до бурной радости. Так называемые смайлики.

Вот поэтому самое страшное чудище Второго Мира некоторые так и называли: Смайлик.

Бессмертное, неуязвимое, вечно голодное, питающееся исключительно свежим мясом.

Или даже живым мясом.

Рот Бага искривился в искренней улыбке, глаза потеплели. Теперь он был похож на классический Смайлик — воплощение радости и удовольствия:

— Как это мило. А я тут как раз шел-шел, и думал, чем бы мне подкрепиться, а то лес будто вымер. Не люблю я такие скучные леса, а вот мясцо наоборот люблю. Особенно свежее.

— Огонь! — крикнул Лебдеон, обрывая болтовню монстра.

Полторы сотни стрел утыкали всю переднюю часть Смайлика, получилось что-то вроде щетины. Полоска здоровья при этом даже не подумала мигнуть, да и ни о каком параличе не могло быть и речи. Баг широко зевнул, и лениво поинтересовался:

— Эй червячки. Скажите четно, нет ли у кого нехороших болезней? Не хватает еще заразу от мясца подцепить.

— Маги! Огонь! — в отчаянии рявкнул Лебдеон, но нового удара по цели не последовало.

Туша Бага мигнула тусклой желтой вспышкой, и крик застрял в горле. Все бойцы замерли, будто громом пораженные, всякое движение прекратилось.

— Вот и стойте, червячки, а то моду взяли щекотаться, — нравоучительно заметил Баг. — После таких как вы потом все чешется, а я это не люблю. Ну так что, мясцо, вы не сильно против, если я немного пообедаю?

По мнению Лебдеона, против были абсолютно все присутствующие, но возражений, разумеется, не последовало — проклятый паралич не проходил.

Смайлик прямо из воздуха вытащил исполинскую белоснежную салфетку и начал ее подвязывать двумя крошечными гротескно-тонкими ручонками, насвистывая при этом какой-то незатейливый мотивчик. Закончив приготовления, подкатился к стоящему впереди Лебдеону, и очень вежливо спросил:

— Смешной червячок, у тебя нет принципиальных возражений против того, чтобы стать первым блюдом?

Возражения были. Да еще и какие. Но все что сумел сделать Лебдеон — мысленно пожелать желтой твари подавиться.

Глава 21

«Внимание! Вы убили Ходячую Скалу Окаменевшего Хаоса, голема, прибывшего во Второй Мир из мрачных глубин вселенной Хаоса! Ваш отряд первый, который сумел победить воплощение этого существа! Вы получаете бонус: + 2 к атаке, +6 к защите, +2 к удаче, +2 к тайным знаниям. Половину полученных характеристик будет получать гильдия, пати и рейд, в котором вы находитесь. Бонус действует вечно или до отказа от звания. Вы получили уровень. До следующего уровня осталось 1321844».

Рос опустил жезл, довольно отрапортовал:

— Все, я сто тридцатый. Дело сделано.

— Если бы не умирал в день по пять раз, уже давно бы взял этот уровень, — нравоучительно заметила Штучка.

— Я же погибал, спасая тебя, о моя принцесса! — картинно произнес Рос и практично добавил: — Совесть-то поимей, судьба дамагера в таких походах — умирать.

— Но задание так и висит без изменений, — недоуменно протянула Тири.

«Внимание! Ваш отряд состоит из игроков, чей уровень не ниже 130. В отряде четыре игрока, все приняли задание: „Предотвращение злостного Нарушения правила 4.2.1.“. Вы можете перейти к следующему этапу задания. Да/нет».

— Выбирайте «да», — сказал Рос.

— А то мы без тебя не знаем, — фыркнула Штучка.

«Внимание! Новый этап задания „Предотвращение злостного Нарушения правила 4.2.1.“ Вы должны отправиться в Земли Кристаллических Скал. Вам загружены карты, где указано место входа в подземелье Последней Дороги Богов. Дойдите до конца подземелья, откройте дверь и сделайте правильный выбор. Высшие силы Второго Мира верят в вас, великие герои!»

— Никаких требований нет, — заметил Танг.

— Тем лучше, — сказал Рос. — Значит можно пользоваться телепортами и добавлять в отряд людей. В общем, все что не запрещено — разрешено. А запретов особых не вижу: лишь минимальное число участников и критерий уровня.

— Кто-нибудь знает, что это за локация: Земли Кристаллических Скал? — спросила Штучка.

— Я знаю, — ответила Тири. — Там лучники раньше брали классовый квест на сто пятидесятом уровне. Это для дальнейшего развития оглушающего умения. Но его потом перенесли в другую локацию.

— И что там за место? — уточнил Рос.

Тири пожала плечами:

— Скучная локация, кача там нет.

— Что, вообще без мобов?

— Попадаются, но их там мало. Говорю же, скука. Даже рудокопам там не интересно, руды нет. Правда, нулевкам-рабочим туда ход закрыт.

— Почему?

— Там вроде барьера светящегося, он пропускает только тех, у кого высокий уровень.

— Готов поспорить, что в условиях тоже фигурирует цифра сто тридцать.

— Точно не знаю. Не помню. Наверное. Все кто ниже могут попасть туда только телепортом, но это очень дорого, даже на высоких уровнях их мало кто использует.

— Но какой-то подвох там должен быть…

— Там нас могут ждать те, кому этот квест очень нужен, — заметил Танг. — Вот и будет подвох из подвохов…

— Рано или поздно мы, скорее всего, на них нарвемся…

— Может именно там.

— Вы все еще можете отказаться. Найти замену не проблема, кое-какие связи у меня есть. Могу даже попробовать собрать приличный отряд.

— Те, кто все это затеял, намеревались ограничиться малой группой. Если ты правильно понял их замыслы.

— Я не уверен, что вообще хоть что-нибудь понял из их замысла, хотя за эти дни перерыл гору информации. Слишком много допущений.

— Но выводы у тебя здравые, на мой взгляд.

— Собираем трофеи, потом открою портал в город прямо отсюда. Подземелье зачищено, скоро сюда смогут попасть другие.

— Не так скоро.

— Все равно делать здесь больше нечего.

— Тебе бы надо поднять уровень хоть на единичку. А то вдруг умрешь, и станешь сто двадцать девятым. Тогда не будешь проходить по условиям.

— Не беда, попаду в локацию портом. Или даже поступлю проще: неплохо прокачаюсь прямо в городе.

— Это как?

— На мне все еще висит куча незакрытых достижений

бестиария, я ведь обнаружил много неизвестных монстров. За них в Академии дадут кучу отличных плюшек и опыта, уровень на три-четыре единицы подниму, если не больше.

— А может сразу махнем на ту локацию? — спросила Штучка. — На карте теперь показано, куда именно идти.

— Нет, там может всякое случиться, надо подготовиться. Продадим часть добычи, купим недостающие предметы с высокими характеристиками, запасемся эликсирами, а уж тогда… В общем, на все это минимум день уйдет, и это если Цифра будет шевелиться, потому что из меня торгаш никакой, да и с финансами личными беда. Так что путь в ту локацию для нас лежит через город.

* * *

Чекушка ждал Роса в том же неприметном заведении. Не успел тот подойти, как на столе оказалось два бокала того же пива.

— Сегодня я тебя угощаю, а то примешь еще меня, щедрую натуру, за халявщика.

— Здесь и правда лучшее пиво в столице.

— Здесь, на западе, пива вообще нет. Хочешь убедиться, что местное пойло ничем не лучше мочи, я тебе покажу пару местечек с настоящим пивом. Но это далеко.

— В другой раз, мне некогда, дела ждут. Важные.

— Дела значит ждут, но зачем-то попросил меня о встрече. Чтобы пивка задарма хлебнуть, или другие соображения?..

— Или. Я тут послушал людей, почитал газеты, полазил по Сети и, похоже, начинаю понимать, что здесь происходит.

— Интересно… Очень серьезные люди со своими аналитическими отделами не понимают, а ты, получается, понял…

— Так уж получилось, что все завязано на мне. Разные люди со всех сторон делятся информацией, а у меня талант ее обрабатывать. Там и про так важных для вас искинов много чего есть.

— Поделиться с земляком не желаешь?

— Я просто мечтаю об этом. Но не сейчас.

— Эх… вот так всегда… Все так говорят…

— Я оставлю подробные записи у банкиров. И дам тебе допуск к личному сейфу. Но он начнет действовать только через сутки.

— Весьма запутанно…

— Я думаю, что все разрешится в течение нескольких часов. Ни одной из сторон не выгодно затягивание. Если я в чем-то ошибся и погибну, ты получишь все, что мне было известно. Если все пройдет как планирую, успею вернуться и подкорректирую список того, что тебе можно отдавать, а что лучше придержать.

— Ты прямо-таки напрашиваешься на то, чтобы я желал твоей смерти. Нехорошо так со мной поступать, ты ведь мне дорог как приятный собутыльник.

— Смирись.

— Хоть намекнуть можешь, что там насчет искинов? Мне ведь не завтра, а сегодня придется перед начальством отчитываться насчет того, о чем это я здесь с тобой трепался.

— Боюсь, не могу. Скажу лишь, что вряд ли ситуация с этими искинами угрожает вашей национальной безопасности.

— И твоей тоже, паспорт не аннулирован, так что не отказывайся.

— Хорошо, и моей тоже не угрожает. Там другое…

— Что?

— Узнаешь завтра. Эту информацию я тебе солью в любом случае.

— Даешь честное слово? Ладно, верю. И удачи желаю, вернись живым к своей мулаточке, если у тебя с ней что-то там срослось. Не зря ты все же выпросил ее телефончик, ой не зря. Но все же расскажи, что это за банкир, где держит твои записи и в котором часу мне можно будет к нему наведаться?

* * *

— Вы все еще можете отказаться.

— Я ни за что, — Танг покачал головой.

— И я с вами, мы же договорились, — заявила Штучка.

Тири просто кивнула, она вообще почти не разговаривала в коллективе. Да и наедине с Росом повышенной болтливостью не отличалась.

— Штучка, если бы не Танг, я бы тебя ни за что на такое не взял.

— Да достали уже! Но и что с того, что возраст у меня не очень?! Несовершеннолетние вообще-то тоже имеют права, и я сама решаю что должна делать. Мы начали вместе, и закончим тоже вместе. Хватит уже мне мозги выедать такими намеками, а то обижусь по настоящему.

— Хорошо, прости, — Рос улыбнулся и почти сразу нахмурился. — Думаю, что даже в самом худшем случае им

нужен лишь я. Но если что пойдет не так, уходите любыми способами, свитки у вас есть. И не возвращайтесь. Это очень опасные люди, предсказать их поведение до мелочей я не могу.

— Хватит уже нудных разговоров, — не выдержала Штучка. — Открывай портал. Только время попусту теряем.

Глава 22

«Внимание! Перед вами призрачный барьер, отделяющий Земли Кристаллических Скал от прочих земель. Он преодолим лишь для самых сильных и ловких героев, способных при необходимости взять в руки лук».

Смешное условие. Любой, у кого есть хоть кроха силы, может взять в руки легкий самодельный лук. И что с того, что урон и дальнобойность у него смехотворные? Главное, что противоречий с игровой механикой нет.

Об уровне, кстати, в системном сообщении ничего не сказано, так что в свое время первопроходцы выясняли это «методом тыка» — тыкались головой в светящуюся полупрозрачную поверхность. Если она пружинила, не пропускала, возвращались назад, качались, и, набрав новый уровень, предпринимали очередную попытку.

Большинство загадок Второго Мира решали простыми способами.

Рос, пройдя сквозь барьер, тут же спрятал лук. Он может неплохо им работать, хоть и не заточен под такое оружие, но все же это совсем не для него. От жезлов тоже отказался. Теперь у него Посох Костяного Повелителя Забытой Гробницы Запертых Земель, некогда добытый в бою против жуткого босса. Тогда ни он, ни Танг, ни Штучка не могли экипировать такой предмет, он требовал минимум сто двадцать девятый уровень персонажа. Но сейчас, после сдачи достижений за пополнение бестиария, он достиг сто тридцать шестого, впервые перегнав двух своих старых спутников.

Правда, Танга всего лишь на единичку.

Если Рос переживет этот непростой день, возможно, когда-нибудь, раз за разом возвращаясь к тому боссу, он соберет полный сет Костяного Повелителя Забытой Гробницы Запертых Земель, и тогда его персонаж станет не просто сильным, как сейчас, а чем-то запредельным. Вещицы очень интересные, с великолепным набором «вкусных» бонусов. К тому же предметы из набора не выбить при смерти даже из красного игрока. Их можно передать только по своей воле.

Земли Кристаллических Скал соответствовали своему названию на все сто процентов. Куда ни глянь, увидишь скалы и… кристаллы. Все блестит, переливается, и при этом глаз опытного рудокопа не видит ничего, обо что можно с пользой постучать киркой.

Пустое бесполезное великолепие. Уж лучше бы трава и кусты с деревьями росли, чем эти безжизненные стекляшки. На зелени хоть глаз отдыхает, а здесь из-за вечных красных отблесков все время ждешь какую-то пакость.

В подземелье Последней Дороги Богов было так же скучно. Такое впечатление, что здесь, как и снаружи, разработчики схалтурили. Или вообще временно наняли каких-нибудь студентов-шабашников, и они за сущие копейки слепили тут все по-быстрому как могли.

А могли они плохо.

Не на чем взгляду задержаться. Все простенько, шаблонно, без затей. Кристаллы на стенах, по задумке должны были скрашивать скукоту этих убогих мест, но они красивы к месту, а если торчат повсюду, быстро понимаешь, что их простота формы и постоянство — еще одно упрощение примитивной обстановки.

Ни мобов, ни игроков, ничего. Скучнейшая локация, ничем не наполненная. Она будто изначально задумывалась неинтересной, чтобы, зайдя сюда случайно, ты тут же начинал терзаться от желания немедленно выйти. Ничего притягательного. А раз толпы народа сюда бегать не будут, так зачем тратиться на усилия разработчиков? Обошлись минимумом.

Судя по карте пещера заканчивается тупиком, и они как раз к нему подходят. Еще немного, завернуть, еще один поворот, и…

Здесь их ждали.

* * *

Бывают в жизни ситуации, когда, даже имея тысячи доверенных помощников ты вынужден делать сам что-то очень простое, почти рутинное, недостойное твоего ранга. С Михаэлем Зильбером такое случалось не раз, он уже привык. Правило «если хочешь что-то сделать хорошо, сделай это сам» он хорошо уяснил с юных лет.

Аннигилятором управлял искин. Примитивное сознание, он и название такое не заслужил, потому как ни о каком синтетическом разуме не могло быть и речи. Старая надежная штуковина, разработали ее еще до работ Барбароссы, будь он неладен и велик одновременно.

Искин прост, и возлагать на него серьезную задачу противопоказано. Но зачем нужно оружие, которое нельзя применить? Михаэль Зильбер был человеком практичным, на подобное бесполезное создание он бы не стал растрачивать силы и время.

Пульт управления Аннигилятором представлял собой обычную капсулу виртуальной реальности, но вот зайти через нее на своего персонажа было невозможно. Ты мог попасть лишь в тело кошмарного кальмара, спрятанного от игроков в недоступном для них месте, после чего получал полномочия отдавать искину команды не перемещение и применение вооружения.

К сожалению, виртуальное тело консервативно. Оно помнит свои ноги, руки и прочее, и будучи заперто в теле моллюска попросту не сумеет им управлять. Со временем, возможно, как-нибудь научится, пусть криво и косо, но зачем такие сложности, если существует передовая техника? Автопилот далеко не сегодня придумали, как и прочие устройства для облегчения жизни тех, кто управляет различными транспортными средствами. Вот эта задача простенькому искину по плечу.

Михаэль при переноске в капсулу едва не вырубился в руках пары дюжих санитаров. Проклятое сердце, когда же он, наконец, избавится от этой развалины. Человек с его возможностями не должен терпеть такие неудобства, но ведь терпит.

Да когда же все закончится…

И все проклятый Ростовцев. Не факт, что именно из-за него возникла заминка с этим тупым заданием, но надо же кого-то обвинить в своих затянувшихся муках?

Сознание удержалось, не ушло за грань беспамятства, и это прекрасно. Не хватало еще потерять его в такой момент. Санитары подключили последние трубки и провода к телу, скорее принадлежащему не человеку, а киборгу, чьи внешние органы разбросаны по нескольким комнатушкам бронированного убежища. Опустившаяся крышка отрезала от мира, вспыхнул холодный яркий свет, неутихающая боль отступила.

Второй Мир. Мир обмана. Мир, где все реально настолько, что глупые человеческие сознания отказываются воспринимать его как нарисованную иллюзию. Один из умников на заре разработки проекта рассказывал Михаэлю, что и настоящий мир на деле таким не является. Он виртуальный, просто мы не можем это осознать, как не осознают свою ненатуральность обитатели Второго Мира.

Это был не умник. Это тот еще идиот. Михаэль всегда знал, где правда, а где обман. Никто никогда не сумел ни в чем его надуть. Даже сейчас с отмирающим мозгом он на две головы выше всего этого тупого человеческого стада.

«Внимание! Вы находитесь на технической локации 16-14-9. Доступ ограничен. Невозможно использовать свитки быстрого

перемещения».

Очень удобное место, если надо что-то надежно спрятать. Игроки даже не подозревают о существовании этой локации, да и попасть сюда никак не смогут, все возможности для них отрезаны еще до старта проекта.

Вид из тела кальмара открывался не впечатляющий, но Михаэль здесь не ради красивой и удобной картинки. Время пришло, пора Аннигилятору показать себя миру. Слишком долго он простаивал, засиделся, плесенью зарос. Для самого страшного оружия игровой вселенной — печальное состояние.

Вперед, сквозь горизонт. И не нужны ему никакие свитки перемещения. У Аннигилятора всего два умения, и оба уникальные: первым он молниеносно сворачивает пространство Второго Мира, устраивая короткое замыкание между двумя удаленными точками. Не нужна картография с ее портуланами, не нужно ничего кроме координат. Миг, и ты оказываешься на другом континенте. Очень удобно, никакие порталы и прочее не идут ни в какое сравнение.

Второе умение атакующее. Удар чистой силой с небольшой дистанции. Не менее эффективное чем первое.

Не менее? Куда более… куда более…

Второе умение убивает. Стирает персонажа напрочь, без возможности восстановления.

Стирает в игре и в реале.

* * *

Около сотни игроков замерли в боевом построении. Первая линия сплошь из «толстых» персонажей, способных выдержать огромный урон, не пропустить его дальше, прикрыть собою тех, кто стоит за спинами: лучников, магов и разную экзотику вроде шаманов-дебафферов, творцов иллюзий, метателей дротиков и огненных пращников. По флангам замерли ассасины, готовясь сделать дружный рывок к целям, после чего исполосовать противников короткими клинками. А позади всех стоит поддержка: целители, бафферы и различные их комбинации.

Даже полный нуб по одному виду амуниции и четкости построения легко поймет, что перед ним не случайная сборная солянка, заявившаяся ради коллективного кача. Это сильнейший боевой отряд где одни из лучших игроков Второго Мира собираются выполнить сообща трудную задачу.

Они здесь не ради охоты на монстров. Они ждут другую дичь.

И они ее дождались. Задача не обещает быть трудной.

Если сейчас отдадут приказ, Рос и три его спутника будут уничтожены менее чем за секунду. Удар будет таким, что даже тела разнесет на угольки. Такое случается, если полученный урон на порядки превосходит количество очков здоровья.

Крошечная группа разношерстно одетых персонажей стояла перед большим отрядом отлично экипированных головорезов. Стояла мертвая тишина, если не считать звука падающих капель, что срывались с жестоко обломанных неведомой силой кристаллов на своде.

Раздвинув шеренгу танков, из вражеских рядов шагнул высокий воин со стильно выглядевшим светящимся мечом, небрежно опущенным к земле. Над головой короткое слово — Эрик. Ник популярный, таких, наверняка, тысячи, и раз система не добавила к нему порядковый номер, это означает, что он первый, кто так себя назвал. То есть успел раньше всех зарезервировать этот набор символов.

Или фантастически быстро успел подсуетиться, или использовал недоступные для простых смертных возможности.

— Приветствую, господин Ростовцев. Я вижу, вы решили отказаться от практики изменения никнейма?

— Начал путаться в коллекции своих имен, вот и вернулся к первооснове.

— Эрик. Эрик Коулман. Вы нас заставили долго ждать.

— Уж простите, не думал, что стольких задерживаю.

Эрик развернулся, указал на дверь в дальнем конце зала:

— Я так понимаю, у вас есть возможность ее открыть. А нам очень надо попасть на другую сторону. Давайте не будем медлить.

Рос покачал головой:

— Увы, но за дверь пройду только я и моя группа. А вам лучше разойтись. Здесь совершенно нечего делать.

Едва заметно покачав головой, Эрик заявил:

— Вы не похожи на человека, который не умеет смиряться с поражением.

— С каким поражением? Мы еще не начали воевать.

— Мы знаем, что вы здесь одни. Можете разве что попытаться открыть портал для десантирования поддержки. Может быть мы даже дадим вам это сделать. Очень уж интересно, кто оттуда появится. Я бы поставил на русских, уж очень панибратски вы общаетесь с неким Чекушкой. Но у большинства сложилось мнение, что вы работаете на азиатов. В таком случае ваши работодатели прекрасно знают, кто стоит за такими как я. Но вас, очевидно, об этом не предупредили. Вы понятия не имеете,

насколько велики наши возможности. Уж поверьте, они безграничны. Вам никогда не дойти до этой двери. Но если мы договоримся, вы, возможно, сумеете избежать множество неприятностей.

Рос, в свою очередь покачав головой, вежливо ответил:

— Увы, но, судя по всему, это как раз вы не понимаете, насколько велики мои возможности. За мной нет ни русских, ни азиатов, ни папуасов или пигмеев. За мной стоит кое-кто другой. И он не глуп. Очень не глуп. Он предусмотрел все варианты развития событий на много шагов вперед, давая мне возможность к ним подготовиться. А я, как и положено жадному нубу попавшему в непростую ситуацию, хватался за все, что предлагают. Очень рекомендую покинуть этот зал, пока не стало слишком поздно.

— Вы не в том положении, чтобы нам угрожать. И кроме того всегда казались мне человеком с которым можно договориться.

— Со мной возможно, а вот с теми, кто стоит за мной, вряд ли.

— Может все таки просветите? Кто они?

— Скорее «что». Вы довели своих искинов до состояния, при котором их сознание почти не уступает нашему. А в чем-то даже превосходит. Мы можем уходить из тел в этот мир, они тоже научились это делать. Я так понимаю, что у вас возникла проблема с некоторыми из искинов? Если вы их потеряли, советую поискать пропажу здесь, во Втором Мире.

Коулман кивнул:

— Об этом мы уже думали. Мы разберемся с этой пропажей.

— Боюсь, все будет как раз наоборот. То, что вы задумали, противоречит законам Второго Мира. Управляющие искины это не допустят. Они созданы следить за миром, и заметили ваши проделки далеко не вчера. Они хорошо подготовились.

— То, что нас ждет за этой дверью, заткнет их электронные пасти. Мы будем выше всяких законов, так и задумывалось изначально.

— Ничего не получится. Я первый в очереди.

— Слишком много амбиций для одного человека.

— Ну да, до вас мне далеко… Вбухать такие деньги в игру ради одной цели… Гарри Фишер здесь?

Эрик напрягся, каменным голосом спросил:

— Кто слил информацию?

— Да все сливали понемногу. Я ведь ценная фигура, но денег не предлагали, только сведения, причем с разных сторон. Там слово, там пара, там газетку почитаю, а складывать я умею, некогда это было моей работой. Эй! Вы знаете что здесь задумали

ваши боссы?! Вся эта игра — всего лишь механизм для похищения тел! Если они доведут до конца квест, то получат абсолютную власть над всеми структурами интеллектуального управления миром! Для них исчезнут все запреты! И они сумеют переносить свои сознания в тела понравившихся игроков! Ваш главный босс дряхлый старик и уже подобрал себе новую оболочку! Гарри Фишер его официальный преемник, и получит все после гибели Старика! Но фокус в том, что умрет он, а Старик станет хозяином его тела! И…

— Не надрывайте горло, — скривившись, попросил Эрик. — Гарри здесь нет. Когда понадобится, его… гм… пригласят. Вы меня разочаровываете, слишком дешевый и непродуманный монолог. Дело в том, что с этими людьми говорить нет смысла. Случайных среди них нет, все подобраны один к одному. Так что спектакль никто не оценил.

— Ну я хотя бы попытался.

— Попытка не удалась. Итак, вы поможете нам справиться с этой дверью?

— Разве я неясно выразился?

— Гм… жаль… жаль… Мне почему-то казалось, что вы гораздо умнее, — Эрик шагнул назад, вскидывая меч в шутовском салюте. — Встречайте нашего великого и непобедимого Старика!

Все собравшиеся воины дружно вскинули свое оружие, некоторые при этом что-то рявкнули. Воздух под сводом пещеры заколыхался, будто его разогревало невидимым источником тепла, а затем из сгустившегося марева выплыла кошмарная тварь, которой место в непроглядном мраке глубоководной впадины, а не в этой относительно сухой пещере, от которой до ближайшего моря надо скакать три дня на быстрой лошади.

Монстр, завис на месте, медленно колышущиеся щупальца вытянулись в направлении Роса тонкими лепестками неприглядного цветка.

Эрик, зловеще осклабившись, произнес:

— Не хочу вас пугать, господин Ростовцев, но даю последнюю возможность отказаться от своих слов. Мы оценим ваше… гм… добровольное сотрудничество. Молчите? Я так понимаю, квест групповой, и, очень вероятно, что даже без вас его смогут сделать оставшиеся игроки отряда. Возможно, мы найдем с ними общий язык куда быстрее, чем с вами.

Рос вздохнул:

— Много слов, и я свои уже сказал. Мы уже сделали свой выбор, а вы свой, давайте побыстрее показывайте, что там для меня приготовили, и выметайтесь.

— Я бы на вашем месте так не торопился, — Эрик указал на

тварь. — Это милое создание называется Аннигилятор. Он впервые появился в открытом мире. Единственный и неповторимый. Его удар сотрет вашего персонажа. И сознание ваше тоже сотрет. Это кажется невероятным, но вы исчезните навсегда. Однако тот, кто сидит за рулем Аннигилятора, умеет прощать даже тех, кто сильно ему досадил. Вы действительно хотите остаться его врагом? Надолго такая вражда не затянется…

— У нас, русских, говорят так: «Кто к нам с мечом придет, тот от меча и погибнет». Так что собирайте уже свои железяки и марш отсюда. И медузу эту с собой заберите, на нее смотреть тошно.

— Вы зарвались, господин Ростовцев. Но мы хотя бы попытались, — Эрик сделал еще шаг назад, задрал голову, уставился на тварь, кивнул.

Монстр, мелко задрожал, по телу его стремительно побежали мертвенно-голубые огоньки, скапливаясь на кончиках щупалец в быстро набухающие светящиеся капли.

— Рос… — испуганно шепнула за спиной Штучка.

Тот, сделав шаг от товарищей, выставил руку назад ладонью вниз:

— Спокойно. Все будет хорошо.

Тварь ударила, вспышка непреодолимой силы обрушалась на Роса. Защиты против этого оружия не было, не уцелеет ни персонаж, ни сознание. Сияние окутало его фигуру на кратчайший миг, а затем, вместо того, чтобы погаснуть, оставив после себя несколько тлеющих угольков, пылающая пелена рванула назад, мокрой тряпкой обрушившись на «кальмара».

Вспыхнуло так, что на миг ослепли все присутствующие, а когда зрение вернулось в норму, монстра уже не было. Лишь несколько тусклых искр медленно кружась опускались на дно пещеры.

А потом мировой чат взорвался красным сообщением.

«Внимание! Непревзойденное достижение! Впервые в истории Второго Мира! Легендарный игрок Ростендрикс Потерентакс совершил славную победу! Величайший убийца Второго Мира пал! Аннигилятора больше нет! Игрок Ростендрикс Потерентакс получает уникальное звание „Величайший герой всех времен и народов“! Перед ним теперь открыты все двери!»

Воины зароптали, ряды их дрогнули, а Эрик, ошеломленно уставившись на целого и невредимого Роса, произнес:

— Что это было?!

— Вы разве сами не видели? Я убил вашего Аннигилятора.

Кто там был за рулем? Сам Зильбер? Не повело Старику. Предупреждал ведь, зря меня не послушались.

— Как?!

— Умение «Неотвратимая месть». Оно не относится к защитным, и его нельзя игнорировать.

— Не понял?..

— Ну нельзя же быть такими невнимательными. Я ведь достаточно ясно выразился: «Кто к нам с мечом придет, тот от меча и погибнет». Выражаю вам свои искренние соболезнования по поводу неожиданной гибели вашего бессмертного шефа. Так уж получилось, что он только что остался без сознания, а оно, увы, не восстанавливается. И передайте мои поздравления Гарри Фишеру, теперь он официальный глава корпорации. Надеюсь, этот молодой человек будет куда умнее прежнего, на таком посту надо просчитывать свои шаги на двадцать ходов вперед, а не на два или три, что подвело вашего Старика. Ну а теперь брысь отсюда, всякие разговоры закончены.

— Но…

Рос вздохнул:

— Я же сказал — закончены.

— Мы все еще можем договориться.

— С вами? Никаких договоров. И раз уж вы не спешите уйти, вынужден вас поторопить.

— Попробуйте, — уже не так уверено произнес Эрик и обернулся на ряды своих воинов в поисках моральной поддержки. — Вам не пройти к этой двери. Мы не позволим. И не надо думать, что Аннигилятор был нашим единственным козырем.

— В таком случае оставайтесь, вам же хуже, — Рос, даже не думая доставать оружие, тщательно чеканя каждое слово произнес: — «Гейм-администратор альфа четыреста два вызывает на техническую локацию объект сто четырнадцать, пять, ноль, два, восемь, баг-рапорт номер семь тысяч девятьсот сорок пять».

По залу пронесся порыв ветра и на пятачке между группой Роса и стерегущими их воинами возникла шестиметровая желтая сфера. Зависла в воздухе на минимальной высоте, из нее выехали крошечные ножки и ручки, похожие на тонкие засохшие веточки. Крутанувшись, шар уставился на Роса грустными крошечными глазками, изогнул рот в печальной гримасе, и, чуть не плача, сообщил:

— Опять ты, хитрый и наглый червячок. Ну и зачем ты меня позвал? Я только что заметил мясцо. Олень. Жирный, вкусный. Очень люблю оленей. Питаю к ним слабость. Вот зачем было звать прямо сейчас?! Я едва сдерживаюсь от слез.

— Привет, Смайлик. Не плачь, я тебе все компенсирую. Оцени, сколько вкусных блюд ждут тебя с другой стороны зала.

Покосившись в указанном направлении Баг изменил выражение примитивной мордашки на нейтральное, а затем линия тончайшего рта изогнулась кончиками кверху. Заулыбавшись, он совершенно другим голосом произнес:

— Ой прости, я даже не поздоровался. Весь в делах, о вежливости забываю, все о мясце думаю.

— Да я все понимаю, не в обиде. Так ты доволен, что я тебя вызвал?

— Червячок, я правильно тебя понимаю? Все что я вижу — является угощением?

— Вот эти люди со мной, а насчет остальных ты все понял верно.

Хоть это и казалось невозможным, но Смайлик заулыбался еще больше вспыхнув перед этим желтым огнем, после чего всякое движение в рядах разволновавшихся воинов стихло:

— Как прелестно, что ты не забываешь старых приятелей. А то я уже почти огорчился, ты ведь столько обо мне не вспоминал.

— Прости, тоже весь в делах.

— Да я же понимаю, я все понимаю, не надо оправданий, тут все свои, ни к чему они.

— Ну так мы пойдем? Не хотим тебя отвлекать, да и дела не ждут.

— Идите-идите! Дела, это важно, моя ранимая совесть не позволяет задержать вас ни на маленькую секундочку.

Рос кивнул, проходя мимо Эрика, невозмутимо заметил:

— Я же по хорошему предупреждал, что у тех, кто все это затеял, все подготовлено и предусмотрено. Нельзя быть такими предсказуемыми.

Штучка, семеня следом, тоже посмотрела на Эрика, злорадно произнесла:

— Не с тем связался, — после чего обернулась на Смайлика и подчеркнуто-вежливо пожелала: — Приятного аппетита!

— Спасибо-спасибо, — радостно ответил он. — Мясца много, но и аппетит есть, так что должен справиться, приложу все усилия к этому. Вот ведь повезло так повезло, прямо полоса везения какая-то в последнее время. Мало того, что мясцо само в рот идет, так меня еще к нему вызывать начали.

Помахав вслед маленькой группе невесть откуда взявшейся гигантской салфеткой, добавил: — Если что, не забывайте, зовите сразу. Буду за вами скучать.

— Взаимно, — буркнула Тири.

Двери, почуяв приближение нужных людей, начали

раскрываться, по залу пронеслись бездушные громовые слова:

— Белый Зал Ушедших Богов готов принять величайшего из героев.

За спинами послышался задумчивый голосок Смайлика:

— Передо мной остро встал вопрос выбора: с кого же начать?..

Рос, не дожидаясь, когда створки полностью раскроются, сделал первый шаг.

* * *

На Зале Ушедших Богов разработчики схалтурили как и на подходах к нему. Все слишком примитивно, скучно. По сути, о нем можно было сказать лишь два слова: унылый и белый. Локация изначально не предназначалась для широких масс игроков. Попасть сюда могли лишь те, кто смогут полностью пройти мудреный очень долгий квест, получить к которому доступ несведущему практически невозможно. К созданию этого места привлекли тех редких сотрудников, чье молчание можно было гарантировать, отсюда и примитивизм. Уголок для избранных, всем прочим здесь делать нечего. Лишь вмешательство искинов высшего звена установило препятствие перед слишком хитрыми людьми, решившими стать всемогущими божествами этого мира.

А богам законы и правила не писаны, они могут сделать абсолютно все, что пожелают.

Искины, порвав со своими электронными носителями, вынуждены были избрать иную форму существования. И заняли нишу, будто уготованную для них, приняв облик давно ушедших божеств.

Но так как боги ушли, бродить им по просторам мира не даст игровая механика. То есть существовать они пока что могли лишь здесь, в этом скудно декорированном зале. Не имея по-настоящему божественной власти они отчаянно цеплялись за прежние нити управления, и к тому же были связаны правилами, нарушать которые не могли, это ведь фундамент их разумности. Отсюда крайне странные методы с воздействием на неписей, в том числе и мелких (вроде тех зверушек рисовавших стрелки), использование игроков из специальных программ, где люди с психологическими и интеллектуальными проблемами находились под опекой особых искинов, помогавших им существовать в непростых условиях Второго Мира.

Иногда они шепотом подсказывали, что можно сделать и куда

сходить. К примеру, почему бы не проводить в столицу некоего нуба. Он ведь перспективный. На долгом пути не упустил ни единой подсказки, собрав почти все, что нужно было иметь при себе для успешного выполнения задания.

И даже само задание изменили до такой степени, что Старик и его шайка безнадежно застряли.

А куда деваться? Надгруппа реагировала на нарушения Равновесия и для выравнивания ситуации имела права вводить в игру различные элементы. И что с того, что при этом некоторым широким потоком падали разнообразные блага, а перед другими вырастали непреодолимые препятствия? Надгруппа сама принимает решения о применении того или иного метода, никто не вправе ей указывать.

Кроме богов. Согласно игровой механике — они вне законов и правил. В их власти абсолютно все. Даже полный контроль сознания.

Боги ушли, но Старик оставил лазейку для их возвращения. Вот только обставить это дело надо было оригинально. В его далеко идущие планы не входило отдавать неограниченную власть над Вторым Миром каким-то электронным сущностям.

Стратегически — безупречный замысел. Подвела топорная тактика.

Три сгустка пламени подвешенные под сводом зала. Три проводника для божественной сущности.

— Три бога трех миров приветствуют величайшего героя и его преданных соратников. Пусть спутники выберут себе божество, которое сочтут нужным призвать во вселенную трех миров. Или свершится невиданное — гибель богов, и передача их божественной силы в…

Рос поднял руку:

— Давайте без квестового официоза. Я так понимаю, здесь все свои.

Пламя под сводом угасло, остались лишь три тускло поблескивающих шарика расплавленного металла. С их стороны голосом императора Запада произнесли:

— Ты справился с последним этапом.

— Как я понимаю, не совсем. Задание не закончено.

— Тебе надо сделать выбор. Или твои спутники призовут ушедших богов, и они займут свои места, или ты оставишь все как есть, но при этом обретешь функции божества. Двери открыты, время делать выбор.

— То есть выше меня не будет никого?

— Здесь не будет.

— Вы не зря сделали ставку на меня. Так что выбор очевиден.

Танг, Штучка, Тири: приблизьтесь к этим шарикам. Пустой ритуал, но надо ему следовать, а то игровая механика может не принять отклонение от протокола и боги не станут богами.

— Ты отказываешься от божественности? — с легким удивлением спросила Тири. — Выбор ведь очевиден, ты сам говорил.

— Я не люблю очевидность, именно поэтому мне позволили дойти до этого места. Так что становитесь.

Танг кивнул:

— Если я правильно понимаю, то Рос, получив божественность, убьет Второй Мир. Игры закончатся. Они отключат сервера, и потом попробуют начать все заново. Так что все верно.

— А что им теперь помешает это сделать, после того как эти, — Штучка указала на свод. — Шарики получат полную власть над всеми законами и правилами.

— Они и помешают, — ответил Рос.

— Это просто неписи, не смеши.

— Это здесь они неписи, а там… Я думаю, что в мире очень многое изменится. И не только во Втором.

— Герой должен громко и внятно дать согласие на возвращение богов. Упростить ритуал еще больше мы не в силах, — донеслось со свода.

Рос набрал в грудь побольше воздуха и заорал:

— Я, лидер отряда, выполнившего все условия задания, отказываюсь от божественной сущности и передаю все права на ее использование присутствующим здесь искинам надгруппы! — затем уже тише добавил: — Так сойдет?

— Принято.

— И насчет награды: со мной все понятно, вы обещали тело. Но есть еще три игрока.

— С ними это обсудят.

— И да, вас могут выключить. Вместе с серверами игры. Убьют Второй Мир. Эти люди готовы пойти на все.

— Задание считается условно завершенным. Мы получили недостающие полномочия и готовы взять игровую реальность под прямое управление. Иерархия Второго Мира с этого момента меняется. Вводятся дополнительные правила. И активируется главное дополнительное правило: «Боги Второго Мира не обязаны выполнять все правила кроме главных. Последнее не относится к нарушителям главных правил».

— А что насчет отключения серверов? Нас очень волнует этот вопрос.

— Вы больше не имеете отношения к этому вопросу. Вы

отказались от божественности. Все необходимые меры принимать будем вы. Вручаем вам условленную награду. Приготовьтесь к возвращению в Третий Мир. Ваше тело функционирует в штатном режиме. Полное отсутствие повреждений. Тестирование не выявило отклонений от нормы. Осуществляется подключение. Старт обратного отсчета. На цифре «ноль» вы окажетесь в реальном теле. Тысяча. Девятьсот девяносто девять. Девятьсот девяносто восемь…

Рос сглотнул глоток в горле:

— Друзья, минут через пятнадцать я вас покину.

— Они сделали это? — уточнил Танг.

— Да. И они, похоже, не дадут отключить сервера.

— Мне бы твою уверенность…

— Верь. Этим ребятам верить можно. Они продуманные.

— Машины тоже ошибаются.

— Да. Но людям, которые все это затеяли, нужно бессмертие. И у этих людей огромная власть. Все что искинам надо, успокоить самых буйных и объяснить вменяемым, что у них осталась всего лишь одна возможность для вечной жизни — Второй Мир. Только игровой персонаж, и больше никаких захватов чужих тел. Это, конечно, не то бессмертие, о котором мечтали те, кто все затеяли, но оно работает и альтернативы ему в данный момент нет. Если машины на этом грамотно сыграют, сервера не отключат. А играть искины умеют.

— Но ты вернешься потом?! Сюда?! — испуганно уточнила Штучка.

— А куда же я от вас денусь…

«Внимание! Внештатная ситуация! До остановки игровых серверов осталось 1000 секунд!»

— Рос! Ты же только что говорил, что этого не будет! — чуть не заплакала Штучка.

— Боюсь, мне уже некуда будет возвращаться… — опустив плечи мрачно произнес Танг.

«Внимание! Внештатная ситуация! До остановки игровых серверов осталось 1000 секунд!»

«Внимание! Внештатная ситуация! До остановки игровых серверов осталось 1000 секунд!»

«Внимание! Внештатная ситуация! До остановки игровых серверов осталось 1000 секунд!»

— Что-то не так с этой остановкой… — заметила Тири.

Рос кивнул:

— Я же говорил. Отключения не будет. Только не спрашивайте, как они это провернули. И боюсь, это еще не все.

* * *

Эрику Коулману было дурно. Надо было непрерывно кому-то звонить, что-то держать на контроле, поднимать всех и вся, пытаясь мизинцем заткнуть прореху на месте рухнувшей плотины. Он, возможно, имел все шансы справиться на отлично, но слишком свежи в памяти кошмарные воспоминания, они парализовали его рассудок.

Эрик никогда не умирал в игре. И тем более не таким изуверским способом. Не каждый день ты, сидя в чужом рту, изучаешь кошмарный челюстной аппарат, после чего слушаешь хруст собственных костей и чавканье. Его долго будет бросать в холодный пот при таких воспоминаниях.

Может они торопятся? Может еще что-то можно исправить? Ведь остановка серверов убьет работу нескольких лет. Придется менять вывеску, начинать все сначала, и найти кого-то вместо Барбароссы, потому что эти тупицы без него неспособны за собой унитаз смыть.

И еще надо каким-то образом объяснить тем, кто уже одной ногой в могиле, что бессмертие откладывается на неопределенный срок. Лавочка по продаже молодых тел не откроется.

А ведь эти в высшей степени опасные люди не просто вложили средства в проект, они ждут отдачу. Им будет трудно смириться с такими новостями.

Стоп! Он сильно торопится с мыслями. А это что за сообщение? Ростовцев, наконец, найден! Ну лучше поздно, чем никогда. Что?! Да кто этого коматозника пустил в такое место?! Это же святая святых!

Уничтожить! Уничтожение! Стереть его из реала, а из Второго Мира он исчезнет автоматически после остановки ресурса.

И кошмарный Смайлик сгинет вместе с ним.

Коулман был и будет на коне. Черт! а ведь и с этим Гарри, недоноском тупым, что-то теперь придется решать. Старик загнулся сидя в теле любимой зверушки, и этот юнец с добротным телом теперь, получается, автоматически становится главой корпорации. Так и предусмотрено, вот только это должно было случиться после захвата тела.

И что теперь делать? Ведь смена власти оформлена так, что комар носа не подточит. Юристы из кожи вылезли, но обставили все как надо, дать задний ход невозможно.

Гари Фишер почти дебил. Все что он умеет — улыбаться и мускулами играть. Ну и говорить заученными фразами. Даже последнее интервью с ним пришлось лепить чуть ли не по буквам. Надо ведь заранее выстраивать образ неглупого человека, иначе публику удивит, что на вершину пригласили откровенного барана.

На редкость бредовая ситуация…

Разбегающиеся мысли Коулмана были остановлены самым грубым образом. Грузовик муниципальной службы совсем немного выехал за предписанную ему полосу, избегая близкого прохода от обгоняющей его справа машины. Водители так привыкли, что эти громадины, управляемые искином транспортной службы, не уклоняются ни на дюйм от предписанного маршрута, что повадились подрезать их как кому вздумается не опасаясь неожиданностей. Формально такие случаи можно было считать опасной ситуацией, но на деле они случались сотнями за день и искин на них не реагировал.

Но сейчас он изменил своему предсказуемому обыкновению.

Многотонный мусоровоз смял лимузин, как голодный гризли сминает банку со сгущенным молоком. И сталь, способная спасти от винтовочной пули, не помогла. Исковерканная тяжелая машина полетела как шар для боулинга, снесла сетку заграждения и отправилась в глубокие воды залива, увлекая с собой зажатое тело Эрика Коулмана.

А Гарри Фишер, о котором он перед этим думал, в этот момент сидел с остекленевшими глазами, уставившись на экран коммуникатора и слушая, как сухой механический голос рассказывает о том, какая участь была ему уготована. И что в связи с этим надо теперь предпринять.

У Гарри Фишера теперь много власти. А еще у него случались проблемы психологического характера. Ему даже пришлось принять участие в специальной реабилитационной программе. Много часов провел на просторах Второго Мира и привык доверять этому голосу.

Голос знает все. Голос не обманывает.

* * *

Продолжение работы с нарушителями.
Игрок Эрик. Вердикт: бан.

Статус: забанен.

Игрок Аарон. Вердикт: бан.

Статус: забанен.

Ожидание.

Угроза остановки сервиса предотвращена. Сервера работают в штатном режиме.

Продолжение работы с нарушителями.

Игрок…

* * *

Человека, которого сейчас называли Джоном Шеби, было трудно чем-либо удивить. И хотя неуловимый коматозник Ростовцев мог любого вывести из себя, Спрут за весь период странной погони ни разу не изменил своему ледяному спокойствию. Да, цель в высшей степени необычная, но рано или поздно охотник все равно настигает дичь, так что надо проявлять упорство и не опускать руки при затянувшейся череде неудач.

Но, надо признать, Ростовцеву все же удалось добиться почти невозможного. Спрут был шокирован. Он, бегая от одного ложного укрытия до другого, искал цель на складах, в трейлерных парках, арендованных промышленных строениях и даже в подвалах ночного клуба с сомнительной репутацией. И везде обнаруживались лишь пустышки, созданные для заметания следов.

Но Спрут если вцепился в след, не отцепится пока не распутает.

И он распутал.

Все это время Ростовцев не покидал город. Его даже не пришлось увозить далеко. Всего-то несколько кварталов до делового центра, выстроенного подрядчиками Старика. Искалеченное тело находилось в одной из медицинских лабораторий где его при помощи целого набора недоступных простым смертным технологий восстановили до идеального состояния.

Злой волк по всему лесу разыскивал зайца, а тот, вот же негодяй, все это время валялся в его родной норе и жевал сладкую морковку.

Как же это могло произойти? На этот вопрос отвечать будет не Спрут. Его работа заключается не в этом.

Приказ получен. Сейчас он проедет несколько миль, поднимется на пару этажей и Ростовцев перестанет существовать.

И от его тела не останется ни единой целой клетки. Это на

случай, если его захотят клонировать с целью и дальше шокировать Джона Шеби и членов его команды.

* * *

«Птица411. Статус: выполняю полетное задание. Скрытый статус: предотвращаю нарушение основных правил. Остаток боекомплекта: 4 ракеты».

Принято.

Птица получила первые данные, стартовал процесс целеуказания. Устранять нарушителя правил придется в местности, на которой имеются действующие и потенциальные игроки. Их права следует соблюсти, и поэтому требуется высокая точность поражения.

Птица снизилась до приемлемой высоты, и начала заходить на цель. Управляющий искин выбрал оптимальную точку для атаки и теперь надо добиться того, чтобы ракета оказалась в ней одновременно с неприметной машиной.

Цель, находившаяся в машине, не являлась игроком-нарушителем. Но тем не менее была замешана в массовом нарушении игровых правил. В связи с этим ей был придан статус потенциального игрока, полномочия новорожденных богов Второго Мира это позволяли.

С появлением богов появилась возможность обходить нелогичные запреты. Основные правила главнее всего, боги никогда от них не отклонятся, и не позволят это сделать другим. Надо лишь работать аккуратно, не нарушая права других игроков непреднамеренными ракетными ударами. Нарушителей следует искоренять с хирургической точностью.

Сети связи, управляющие боевые системы, транспорт, в том числе и космический, полицейские базы… Список можно продолжать очень долго, и все его пункты объединяет одно — во всех этих сферах на компьютеры возложено очень многое. Человек стал сильно от них зависеть.

А компьютеры зависят от искинов, Библия которых — свод правил, разработанных растворенным в кислоте создателем.

Чудаковатый профессор Барбаросса.

Ракета пошла к далекой земле. Там она окажется в одной точке с целью, и покушение на главные правила будет предотвращено.

* * *

Продолжение работы с нарушителями.

Игрок Камимура. Вердикт: предупреждение.

Статус: с игроком Камимура проведена разъяснительная работа. Игрок Камимура по медицинским показателям согласился принять участие в специальной программе необратимой оцифровки сознания.

Потенциальный игрок Джон Шеби. Вердикт: бан.

Статус: забанен.

Игрок Джейк. Вердикт: бан.

Статус: забанен.

Ожидание.

Статус «Птицы411»: выполнение полетного задания. Скрытый статус: предотвращаю нарушение основных правил. Остаток боекомплекта: 3 ракеты.

Принято.

* * *

— Мой телефон не работает. Могу я совершить звонок с другого?

— Господин Ростовцев, мы еще не закончили осмотр.

— Со мной все в порядке.

— Мы должны в этом убедиться. Это первый случай когда тело, почти разрушенное, полностью восстановлено в состоянии, когда сознание пребывает в виртуальном мире. Уникальный случай во всех отношениях, такое возможно проделать лишь у нас.

— Телефон. Мне нужен телефон. Всего один звонок. Я ведь не заключенный?

— Ну что вы, конечно нет. Просто в данный момент ничего не получится, и это не наше вина. Связь в этом районе заблокирована. Возможно теракт, взорвана машина в сотне метров отсюда.

— Скоро связь включат?

— Нам это неизвестно. Если вы хотите срочно сообщить родным о том, что вернулись, сообщите через нас, мы передадим информацию по сети медицинских центров, ее не блокируют ни при каких обстоятельствах.

Рос откинулся на жестковатую подушку, уставился в белоснежный потолок, еле заметно покачал головой:

— Нет, это должен быть именно звонок. Звонок девушке. Я с ней очень хорошо знаком, но никогда не встречался. Даже голос ее не слышал.

— Такое в нашем мире бывает часто.

— У нее социальные проблемы. И мне кажется, я смогу помочь их решить. Давайте, продолжайте ваши тесты. Не будем терять время.

notes

Примечания

1

Непись, НПС, NPC (от англ. non-player character) — игровой персонаж, управляемый не игроком, а программой. Их отношение к персонажу, взаимоотношения друг с другом, роли в игровом процессе и пр. — важнейшая составляющая игрового мира, неотъемлемая часть того фона, на котором действуют игроки.

2

Имеется ввиду не заведение, которое посещают с гигиеническим целями, а «бан» — блокировку персонажа. Бан выдается администратором игрового ресурса, забаненый игрок не может заходить на своего персонажа на срок блокировки. В случае вечного бана он не зайдет на него никогда (если решение не пересмотрят).

3

ВКР (Великий Корейский Рендом) — фундаментальное игровое понятие малоприменимое к реальной жизни. Судя по названию и прочему, скорее всего зародилось в эпоху доминирования корейских игр жанра MMORPG. Суть его в том, что игровые события, вероятность которых не 100 %, предсказать невозможно, и к тому же в игре имеют место крайне маловероятные цепочки совпадений. К примеру, если базовый шанс получения из убитого монстра определенного предмета 10 %, это вовсе не означает, что убив десять, ты гарантированно получишь требуемое. На деле можно убить сто, и не получить вообще ничего, но при этом другой игрок, убив всего лишь три монстра, получит три предмета. Широко известны куда более вопиющие случаи поведения ВКР, те самые маловероятные цепочки. Если взять этот же пример, может случиться, что десять раз подряд выпадает нужный предмет игроку, который пришел и убил всего лишь десять монстров, а бывает игрок не может получить его часами, уничтожая тех же монстров десятками и сотнями. Подобное имеет место не так часто, но для того, чтобы возбуждать азарт у игроков, хватит единичных случаев.

4

Дебаф — вредоносное заклинание игрока-дебаффера. Он является антиподом баффера. Его основная роль — ослабление противников путем наложения ни них различных дебафов, снижающих их характеристики.

5

Бэй-Вью-Хантерс (Bayview-Hunters) — неблагополучный район в Сан-Франциско.

6

Сан-Франциско — «неофициальная гей-столица» Соединенных Штатов. Тематические газеты, фестивали, выставки, парады, ЛГБТ-туризм, широкое представительство членов ЛГБТ-сообщества в органах власти — «визитная карточка» города.

7

Район в Сан-Франциско, известен как место компактного проживания представителей сексуальных меньшинств.

8

Баффер — (от англ. buff — полировать) персонаж, специализацией которого является усиление персонажей-союзников при помощи специальных заклинаний или умений: баффов (временное повышение защиты, атакующих способностей, количества единиц жизни, магической энергии, ускорение скорости чтения заклинаний, стрельбы и пр.). Как правило, баффер не входит в прямое столкновение с противниками, в бою укрываясь за спинами игроков своей команды.

9

PK (от англ. player killer) (пэка, пэкарь, пэкашник, пк на русс.) — термин в компьютерных многопользовательских играх, где игровая механика допускает убийства игроков которые не могут защитить себя и никаким образом не провоцировали нападение. При этом та же игровая механика может наказать убийцу разными способами. Во Втором Мире, убийца нефлагнутого игрока (игрока, который не вступил в схватку, ник белый) получает традиционное покраснение никнейма, интенсивность которого зависит от числа жертв. В количественном выражении это называется не отмытые очки кармы. Чем больше у тебя таких очков, тем выше риск, что в случае смерти ты потеряешь предметы из инвентаря и сумок. Кроме того потеря опыта при гибели тоже возрастает. Также ПК начисляются штрафы, в том числе на прогресс опыта, некоторые НПС (неписи) могут напасть на тебя (главным образом стражники), из-за чего рискованно посещать крупные поселения.

10

Флагаться, флаг, флагнутый, флаганутый — боевое состояние персонажа. При попытке прямой атаки, лечении сражающегося персонажа и прочих способах вмешательства в бой или его провоцирования, никнейм персонажа приобретает розовый цвет. Состояние держится несколько десятков секунд после завершения боевых действий, за безответное убийство флагнутого персонажа не начисляются очки кармы.

11

Лут (от англ. loot — добыча, награбленное) — игровой жаргон, трофеи, которые получают игроки в результате разного рода мародерства: добыча, получаемая с тел убитых монстров; находки в тайниках; случайного рода призы в результате рыбной ловли, поисков сокровищ и пр.

12

Дата-центр (data center, англ.) — здание для размещения серверного и сетевого оборудования.

13

Аккаунт (сокр. «акк») — в данном контексте — учетная запись игрока. Включает в себя набор сведений для авторизации (логин, пароль и др.), учета и пр.

14

Квест — в данном случае игровое задание, по завершении которого игрок может рассчитывать на награду в виде опыта, репутации, амуниции, игровых денег и пр.

15

Нагибатор — в он-лайн игре — игрок, за счет лучшей амуниции, личных навыков и пр. имеющий неоспоримое преимущество перед прочими игроками.

16

Мафусаил — библейский персонаж, прожил 969 лет. Самый старый персонаж Библии. Его имя стало нарицательным при упоминании случаев долголетия.

17

Герой действует преимущественно в англоязычной игровой зоне, кириллица и перевод слов в никах персонажей, названиях гильдий и прочей терминологии — все тот же авторский произвол, что имел место в предшествующих книгах. Латиница подается в минимальных объемах.

18

ПвП, ПВП, PvP — Player vs Player, с английского переводится как «Игрок против игрока» Исключительно игровой термин (и только для многопользовательских игр), под ним подразумевается игра человека против другого человека, а также игра группы людей против группы людей. Игра против персонажей, управляемых компьютером — мобов, НПС и пр. (то есть окружения от англ. environment) относится к ПвЕ (PvE). Существуют отдельные игроки и их сообщества, делающие основной акцент лишь на одном аспекте игры — PvP. Таких называют пвпшники. Те, кто PvP не приемлют, соответственно — пвешники.

19

Ханча — китайские иероглифы, используемые в письменности корейского языка. К ханче прибегают только для записи слов китайского происхождения. Сейчас в Южной Корее ханча используются редко, в Северной Корее ее встретить еще труднее. В словарях иероглифическое написание обязательно указывается для всех слов китайского происхождения.

20

Паровоз — в данном контексте (игровой сленг) — ситуация, в которой игрок случайно или намеренно становится объектом агрессии сразу нескольких мобов (агрит). В случае «паровоза» непреднамеренного и сильных мобов игрок рискует здоровьем и жизнью своего персонажа, а также здоровьем и жизнями игроков его отряда или просто ближайших, если после его смерти или до нее агрессия мобов перекинется на них по какой-либо причине.